3DS

VOL.9

专辑

3DS SPECIAL

2014

INTI CREATES CO.,LTD

3DS 专辑 VOL.9 3DS SPECIAL

CONTENTS

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《3DS专辑》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《3DS专辑》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《3DS专辑》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《3DS专辑》投稿的稿件，在反应期内（以书面方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《3DS专辑》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投。如果造成《3DS专辑》或其他刊物、媒体的损失，投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《3DS专辑》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net

本期宣传地址 www.tudou.com/programs/view/GRYYRVBH88/

[illegible] DF575[illegible]

[illegible]

[illegible]

记录·挑战·分享
——3DS 游戏里的“奖杯”与“成就”

何谓“成就”与“奖杯”

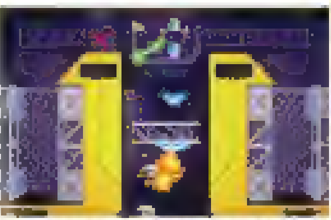
2005年11月，伴随着Xbox 360的发售，成就系统开始进入玩家们的视野——开发者在游戏中设置一些目标，玩家达成后就能够解锁对应的成就。它不仅仅会记录玩家的游戏历程，部分成就更是需要玩家对系统有足够深刻的理解，或是具备一定的技术、但要挑战才能获得。具实单就“记录”和“挑战”功能而言，在Xbox 360发售之前的很多游戏都有类似的设定，但成就的出彩之处在于它会出现在玩家的Live账号中，就如同一个个色彩斑斓的标签，将玩家的游戏品味、历程以及水平，展示分享给其他用户。在这个彰显自我、体现个性的时代，成就要素的出现无疑是成功的。随后的索尼电脑娱乐在2008年7月也效仿此举，对PS3游戏加入了奖杯系统。相比以点数来衡量的成就，奖杯以不同的材质体现[illegible]注定是锦上添花，牢牢抓住了核心玩家和完美主义者的心。

任天堂在当今业界的三大硬件厂商中资历最老，除了在游戏性方面经常有令人耳目一新的神来之笔外，却也在不少方面给人一种古板、守旧、冥顽不化的印象。比如强硬的锁区制度，直到3DS和Wii U时代才联系起来的账号机制，以及迟迟不肯引入类似“成就”或“奖杯”的元素。任天堂管理层的想法我们不得而知，但其实在琳琅满目的3DS游戏中，已经有许多作品都加入了内置的成就或奖杯系统，除了记录与挑战功能外，不少还兼具展示和分享功能，这其中更不乏任天堂第一方的游戏。下面就让我们来看一看3DS游戏里的“奖杯”与“成就”。

擦肩通信广场

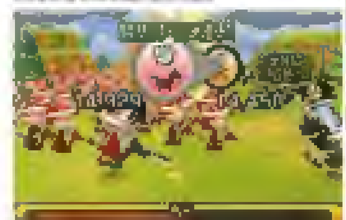
作为3DS的内置软件之一，“擦肩通信广场”将NDS时代的擦肩通信功能进一步发扬光大，让更多的玩家了解到这种擦肩而过的缘分所带来的乐趣。加上后来追加的付费内容，该软件一共包含6款小游戏——拼图收集之旅、擦肩传说、擦肩射击、擦肩花园、擦肩合战、擦肩迷宫。类型、特色乃至玩法都不尽相同，但每一款都充分地利用到了擦肩通信元素。

擦肩广场本身就有“祝贺列表”记录玩家达成的特殊条件，例如在Mii形象生日当天与其擦肩、在擦肩传说中1回合制造50点以上伤害等。不过也仅仅停留在“记录”的层面，更为接近奖杯成就的，是4个付费小游戏中的要素。每款游戏都结合其玩法特性设置了22个特殊条件，既有流程型的“击败特定BOSS”、累积型的“通过××层迷宫”，也有挑战型的“击败兵力是自己2倍的对手”、“无伤通过所有关卡”等。达成条件后就能够获得“帽子券”，利用帽子券可以兑换特殊的帽子，从而装扮自己的Mii形象，在擦肩通信时展示给其他玩家看——这就满足了记录、挑战、展示、分享的所有功能。想达成全部成就需要一定的技术和运气，但更重要的是有大量的擦肩通信次数作为基础，这在国内的环境下反倒是最为困难的。



▲将全部石板集齐才能挑战关底BOSS的《擦肩射击》无疑是4款游戏中最难的。

▲[illegible]《擦肩花园》[illegible]

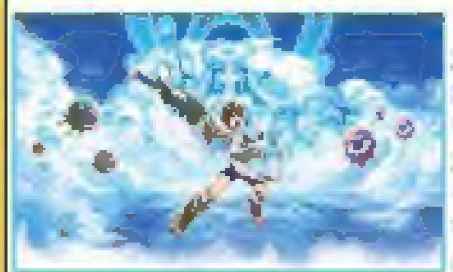


▲以“石头、剪刀、布”为基础的《擦肩合战》有很高的运气成分。

▶融合了解谜、探索、战斗等元素于一体的《擦肩迷宫》同时考验玩家的脑力与操作。

您已解锁奖杯成就“擦身而过”

新·光之神话 帕尔蒂娜之镜

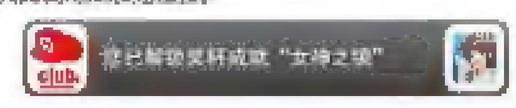


2012年，《新·光之神话》在与前作相隔25年后发售，讲述了无法飞翔的天使比特与复活的冥王军之间波澜壮阔的战斗。本作包含极其丰富的要素，光是游戏方式就融汇了STG、TPS、ACT等多种类型，擦肩通信、无线通信、网络对战一应俱全，甚至推出了一系列精美的实体AR卡片。本作中有一个叫"宝物库"的菜单，每当玩家满足了特定的条件时，宝物库当中就会填上一块拼图，该拼图所代表的奖励也会落入玩家囊中。主角有着百来种不同的武器——"神器"，有不少种类必须先在宝物库获得第一件，才能在之后的战斗中刷出同种神器，所以宝物库在游戏流程中也有着重要意义。有鉴于此，即使拼图的出现条件五花八门——比如在指定难度下完成特定关卡、以指定神器击败特定BOSS等，仍吸引着大量玩家前赴后继地去尝试。之所以用"尝试"一词，是因为只有已出现的拼图周围4格才会显示准确的出现条件，其余的都隐藏在"？？？"中，需要慢慢探索。针对这一点，游戏还提供了一种羽毛道具，就像万能钥匙一样，可以强制获得任意一片拼图。不过数量有限，要完成宝物库还是得靠玩家自己发奋图强。

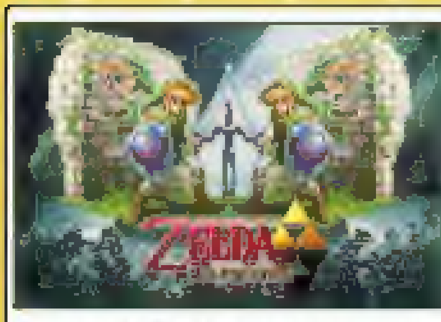
随着拼图数量的增加，女神帕尔蒂娜的图片渐渐完成，玩家的拼图收集之旅也慢慢走向尾声——才怪，宝物库里还有自然王和冥府神的拼图在等着各位，合计360片！估计不少玩家会望而却步。若真能将宝物库完成，也说明玩家已经将这款要素众多的游戏吃了个透。《新·光之神话》以拼图的方式……的报酬做诱饵，让玩家主动去感受厂商准备的厚重内容，对于一款隔了25年的续作来说，可谓用心良苦。

▲3张拼图的完成奖励是女神、自然王、冥府神的原作插画图。

▲根据奇迹的收集情况逐渐完成的拼图，和宝物库有异曲同工之妙。



塞尔达传说 众神的三角力量2



《众神的三角力量2》还被誉为"史上最爽快的《塞尔达》作品"，不仅带给老玩家新的感动，也让一直对高难度解谜望而却步的新玩家有了一个尝试的理由。鉴于题材的关系，虽然是一款掌机游戏，本作却没有联机要素。不过开发组推出了利用擦肩通信进行对战的系统"擦肩比试"。玩家拥有一个专门在该模式下使用的林克影象，而且可以设置它的装备及道具。

当擦肩到其他拥有本作的玩家时，双方所设置的林克就会化作影子林克在各自的游戏中登场。在特定的NPC前会有当前游戏中影子林克所在位置的提示，玩家只要前去就可以和影子林克进行一场在特定场地中的限时对决。擦肩比试本身还包含50个成就，其中大多为要求玩家用指定的装备道具获得胜利，或者是使用过某种道具。另外还有一小部分十分考验玩家的高难度成就。当达成了50项成就之后，还能和特殊的NPC展开高手之间的对决。

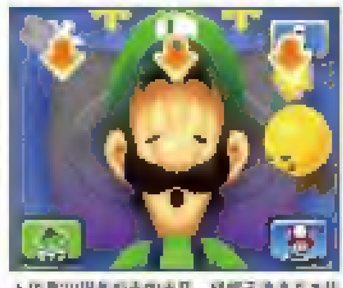
擦肩比试的成就系统也是可以展示分享的，当擦肩到别的玩家的影子林克时，就可以查看其成就的达成情况。不过和《擦肩通信广场》一样，这个系统本身构筑在擦肩奖励之上，如果身边没有同好，即使玩家跃跃欲试，也只能望3DS兴叹了。

▲擦肩成就的第一步，让身边的玩家入手本作。

马里奥与路易RPG4 梦境大冒险

时值路易吉诞生30周年，同时也是"《马里奥与路易RPG》系列"10周年纪念，系列的第4作以"梦境"为主题让水管工兄弟展开了一场梦幻之旅。玩家要在现实世界与梦境世界之间来回穿梭，通过马里奥与路易吉兄弟俩的努力共渡难关解开谜题、击退强敌。除了继承系列的种种要素外，本作还设置了111项"专家挑战（エキスパートチャレンジ）"，相比一般的奖杯成就，这些挑战全都是技术型的，比如连续10次攻击达成"Excellent"，连续10次回避敌人的攻击，无伤结束战斗等，比较考验玩家的游戏技巧。每项挑战根据难度对应不同数额的奖励点数，达成后就可以用累积的点数兑换强力的特殊道具。

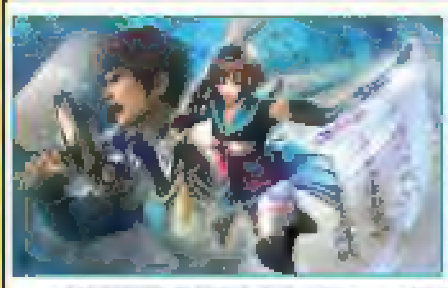
从前面这几款第一方的游戏软件不难看出，任天堂本身并不排斥对游戏设置奖杯或成就，而且很注重用实质性的奖励回馈挑战成功的玩家。目前缺少的只是将游戏中的奖杯或成就统筹起来，并展示到玩家的Mii形象或账号资料中。如果在未来的某一天，任天堂对旗下主机的系统统一引入了奖杯成就的设定，玩家无需感到惊讶，因为他们早就在多款作品中尝试过各种方案了。



▲体验111项专家挑战的奖励，辅助于游戏进度上中成为强力的关键，也让屡败不了各种玩家。

▶达成所有的挑战后，能力比原本提高了许多。

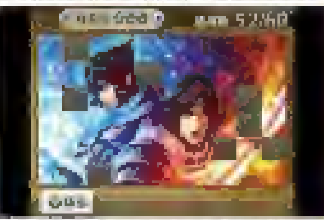
战国无双 编年史



《战国无双 编年史》作为3DS的首发游戏之一，虽然在同屏人数和敌兵方面受到机能的限制，但其优秀素质仍受到了玩家们的普遍肯定。2代保留着井伊直虎、柳生宗矩等三位新人物推出，无论在剧情还是系统方面都对后来发售的正统续作《战国无双4》起到举足轻重[illegible]的要素。1代中是一块5×3的拼图，达成特定条件就能解锁一块，成就的设置也非常具有"无双范"，诸如全角色99级，获得全部武器，游戏时间超过100小时等，在发生擦肩通信时，拼图也会作为玩家资料的一部分供他人查阅。2代的战历拼图更是"变本加厉"，细分为三种难度，3大张共180块，成就的条件设置并无多大变化，仍然是以关卡、角色事件、友好度、武器、匠名收集等为主，只不过更加细致。而且除了能得到相应的拼图外，达成时还会有一些额外奖励，比如获得金钱、角色的Q版形象、武将成长可突破上限，自创角色能使用对应的动作模组等——其中至关重要的奖励效果是专属武器以外的武器等级降为1。由于锻造武器系统的存在，玩家可以自由打造心仪的武器，但同一把武器的打造次数受到等级的限制，在等级降为1后，原本已经成长到极限的武器得以继续强化，无此也能打造出属性、数据超过专属武器的神兵利器。

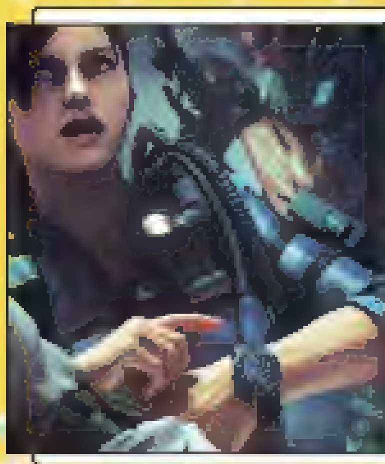
秉承了《无双》传统的《编年史》在成就的设置上丝毫不讲情面，想要再达成需要100小时以上。值得一提的是3代即将登陆3DS/PSV双平台，[illegible]上线了，希望官方能继续保留这个战历拼图的传统。

▲1代的战历拼图相对朴素，不过已相当经典。



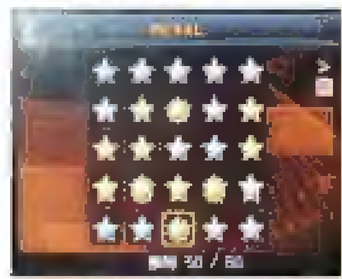
▲2代的战历拼图更加细化，美观，丰富的奖励也增加了玩家的动力。

生化危机 佣兵3D & 启示录



于2011年、2012年先后登陆3DS平台的《佣兵3D》和《启示录》为《生化危机》的爱好者们献上了两道大餐。《佣兵3D》作为测试机能的投石问路之作，采用了4、5代广受好评的"佣兵模式"，除了Leon和Ada以外的系列人气角色悉数登场，完善的计分系统和丰富的武器搭配将迎战如潮水般涌来的敌人时的爽快感体现得淋漓尽致。首次搭载的瞄准系统也被后来的《生化危机6》所继承。本作设有50枚勋章，达成对应条件后在游戏的过程中就会即刻弹出解锁提示，与获得成就和奖杯时如出一辙。其中不乏一些有趣和恶搞的条件，比如"首次击杀母鸡"、"全程不使用180度转身"等。值得一提的是"累计击倒53594名敌人"这个条件，在Capcom的另一款知名的丧尸游戏《丧尸围城》中，作为病毒爆发地的威勒米特市的总人口就是53594，而该勋章的名称也正是"Dead Rising"。

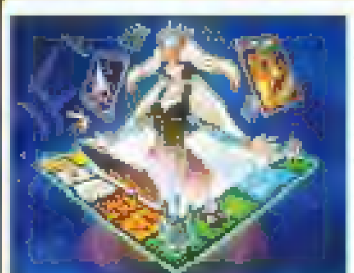
《启示录》的问世如同是给传统《生化》玩家的一剂强心针，封闭的空间、幽暗的环境、神出鬼没的敌人都彰显着制作人"回归系列原点"的决心。本作的"勋章"系统在《佣兵3D》的基础上又有所强化，类似于任务机制，在达成条件后能获得勋章以及相应的枪械或改造部件奖励，实用性的报酬促使玩家更有动力去挑战这些勋章。强调联机的"突袭模式"则特别设计了"病毒任务"，还有一定几率触发希罗尼卡病毒，始祖病毒等特殊的感染，与带有相同病毒的玩家联机或是通信就能完成任务，从而获得稀有武器或部件。此外，当玩家完成在不同难度以全5星评价通关突袭模式的任务后，联机时的ID也会变成绿、蓝、紫等不同颜色，也算是起到了一点展示的作用。



▲《佣兵3D》的勋章无法显示具体达成条件，是P社分数点不对玩家操作的。

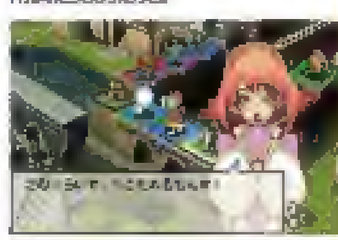
▲《启示录》的勋章系统利用了3DS的通信功能等联机功能。

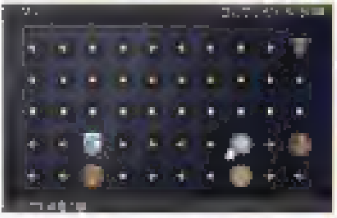
卡片召唤师



下一道菜是《大富翁》，仔细研究后才发现是一款颇有深度的卡片游戏，这就是从1997年延续至今的"《卡片召唤师》系列"。TCG的一大魅力在于卡上的图案，本作也请来了众多著名画师绘制卡片。不仅如此，从人设到场景，游戏在整体的艺术风格上下了较大功夫。

游戏中的奖章系统也同样如此，满足了一定条件后就能获得一枚充满质感的奖章，每一枚都包含两面，拥有日文和英文的名称，其下还有一行描述文字，不仅装帧精良，细节上也看得出费尽心思。当玩家尚未获得奖章时，酒馆老板充满趣味的描述文字则是指引玩家的提示。本作奖章的获得难度很高，不仅要思路清晰、有目的地配置卡片，有时还得依靠一定运气。当然入手奖章时的成就感自然也非同寻常，打开机子看到一排排奖章整齐罗列时，玩家想必也感触良多。只不过在展示与分享方面，本作做得不尽人意，这让精美的奖章有点无用武之地的感觉。



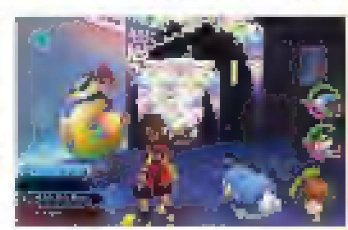


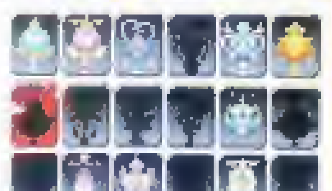
▲全部奖章收集的难度很高，需要玩家投入大量时间。

王国之心 3D 梦中坠落

一直在任系和索系掌机平台双管齐下、四夜发展的"《王国之心》系列"，初登 3DS 舞台的首作恰恰也是系列十周年的纪念之作。《梦中坠落》拥有不俗的素质，其借鉴了《口袋妖怪》的经典元素，以圣灵的配合与培养作为核心系统之一。索拉与利库在和各种各样圣灵的互动中共同成长，而玩家在激烈的战斗之余，与圣灵交流嬉戏片刻也别有一番风味。

虽然不能像其他强调收集构成的游戏那样交换圣灵，但本作的斗技场模式可供两名玩家联机对战，而作为通信要素的"连接入口"系统则能同时满足协力和挑战的需求。此外，本作还设有 10 座奖杯，达成特定条件后就能解锁，包括不同难度通关、开启所有宝箱、获得全部种类的圣灵、斗技场全胜等，大多属于积累型，难度极高的隐藏 BOSS 居然并不在其中。不过遗憾的是奖杯只能供玩家自娱自乐，缺乏展示分享功能，也并不对应游戏中的实质性奖励。





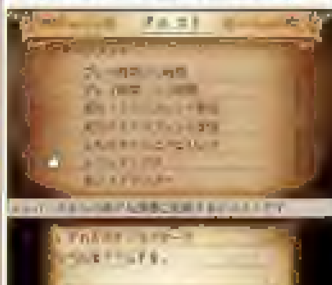
▲游戏中的部分圣灵造型精美，有的则是会出现得早。

您已解锁奖杯成就"迪士尼之梦"

勇气默点

由《光之四战士 最终幻想外传》的制作团队倾力打造的全新幻想风王道 RPG——《勇气默点 飞翔妖精》，被玩家们视作近年来在手游平台投入更多精力的 Square Enix "为数不多的良心"。出众的剧情、悠扬的配乐、丰富的职业以及独到的"勇气"与"默点"系统等元素，令其成为捍卫日式 RPG 尊严的一款力作。后来推出的完整版《追为续篇》，更是做出了一百多项修正与改进，为续作打下坚实的基础。

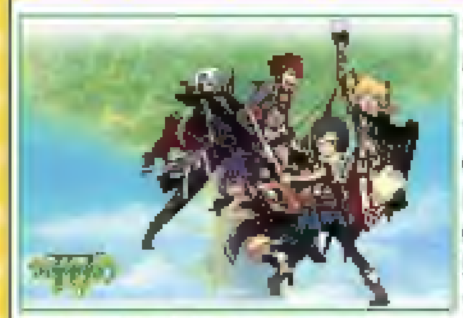
游戏的一大特色是与 SE 会员网站紧密联动，除了官方不时召开的活动、定期配信的强敌外，当玩家达成特定的成就、并与官网进行存档联动后就能在游戏中获得对应的奖励，包括武器、道具、服装等。成就的设置也五花八门，既有讨伐特定 BOSS、召唤其他玩家参战、村落复兴等游戏世界的条件，也有在官网购入周边产品、某网游版中获得的特典码等现实世界的条件。此外，该网站还可供查阅其他玩家的游戏进度、成就和隐藏达成情况等，也可以提问并相互交流。而以"通关率 -100%"的特殊难度通关更是会被奉入殿堂。系列最新作《勇气 2》已逐渐揭开神秘的面纱，更多情报将在今年的东京游戏展上释出。相信续作会延续这种成就与官网联动的形式，也期待其能带给玩家更多的惊喜。



▲成就一览界面，下面显示的是对应的奖励。

▲召唤其他玩家到战斗中帮手协作也是本作的一大特色。

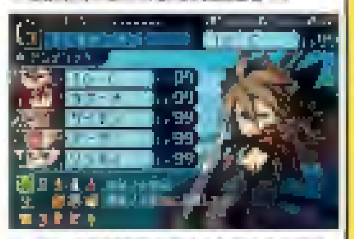
世界树迷宫IV & 新·世界树迷宫



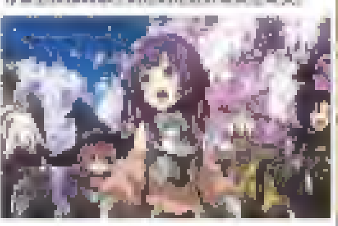
作为第一人称视角迷宫 RPG，NDS 平台的"《世界树迷宫》系列"以超高难度和萌系人设所形成的鲜明反差给玩家们留下深刻的印象。转战 3DS 后，除了正统续作照常推出外，以"新"为名的全新系列也开始生根发芽。《新·世界树》更加注重角色的塑造和剧情表现，精美的过场动画以及声优们的热情演绎，也让故事情节的表现力倍增。

公会卡片作为玩家的资料在 NDS 时代便已存在，展示着玩家当前存档的各项情况，其中陈列的就包括类似奖杯和成就的勋章。勋章[illegible]，从各类中最难达成的无疑是击倒隐藏 BOSS，有"迷宫探索者"头衔的本系列都要全角色 99 级，没有合理的战术和职业搭配照样会被 BOSS 轻松秒杀；而积累型的勋章还分为不同的等级，比如当怪物图鉴登录率达到 10%、50%、100% 时都有勋章，但高级的会自动覆盖低级的同类勋章。在通过通信或通过 QR 码的形式交换公会卡时，可以将其他玩家登录的角色纳入麾下，或是获得其秘宝物品，因此也是分享交流的[illegible]。

▲《世界树迷宫IV》的公会卡界面，玩家可以利用它来与其他玩家交换公会卡。



▲《新·世界树迷宫》中可以[illegible]公会卡界面，[illegible]。



▶"《新·世界树》"系列的最新作《巨龙骑士》将于今年 11 月 27 日在 3DS 平台发售。

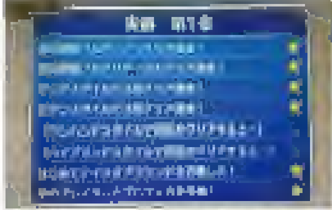
您已解锁奖杯成就"树海征服者"

交响旋律 最终幻想

《交响旋律 最终幻想》是一款献给"《最终幻想》系列"玩家的MUG，无论初代还是后来的《谢幕》，游戏中收录的全为"《FF》系列"各作品中经典的主题曲或背景音乐。虽然看上去只能在一个系列中寻找曲目限制很大，不过《最终幻想》正统14部作品、加上大量外传作品的加入，实际上的可选曲目数量非常多，即使在《谢幕》中已经收录了超过200首曲目的基础上，依旧还在以每周一次DLC的速度不断更新着新曲，足见其潜力之大。

作为一款音乐游戏，《交响旋律》的整体难度适中，不过游戏中名为"实绩"的奖杯成就要素的达成条件并不轻松。除了大部分"刷刷"实绩外，也有诸如"全究极难度全连"、"所有完美度都达到全满"这类技术活，以及"强化时8张卡片全部触发爆发效果"这类靠运气的实绩。所有实绩在未达成前都不会给出明确条件，只会给出些相当模糊的提示，玩家需要根据给出的条件朝着指定方向努力，这也算是一种探索的乐趣吧！

▲完成某项实绩会提示达成，不过通常的提示才能揭示它……



▲已达成的实绩前面的星星会点亮，还未达成的实绩则不会给出具体的达成条件，不过一般都能猜到是干什么。

您已解锁奖杯成就"水晶的光"

太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险

发源于街机的"《太鼓之达人》系列"自从2002年首次登陆家用机平台开始，此后就不断在家用机和掌机平台推出相关作品，尤其掌机版更是加入了除音乐游戏部分外的各种可玩要素，以此来吸引新玩家的目光和增加游戏耐玩度。在掌机上更是从第二部作品起便开启了RPG模式并一直延续至今，探索与收集要素两结合难度并不高的战斗，让原本枯燥的练习曲目的过程变得极其自然，即便不是音游高玩也能乐在其中。

除了丰富的可玩要素外，本作中也设定了类似奖杯成就的系统，名为印章，达成对应的条件后不但可以获得印章，还能获得诸如换装道具、隐藏歌曲等额外奖励，以此来激发玩家挑战自我的决心。虽说获得印章的条件不算非常苛刻，但这毕竟是比较硬派的音乐游戏，因此诸如达成特定连击数、完成鬼难度的某歌曲这类印章，也不是可以轻轻松松就能拿到手的，需要玩家下大工夫苦练基本功。游戏中有个比较有趣的印章，这个名为"ナムコンボ"的印章要求连击数达到765，原因在于"ナムコ"为Namco公司的日文发音，而765三个数字的首字母发音又恰好与"ナムコ"非常相近，因此厂商就以此玩了个文字梗，一个手指数连段要求的印章从此诞生。

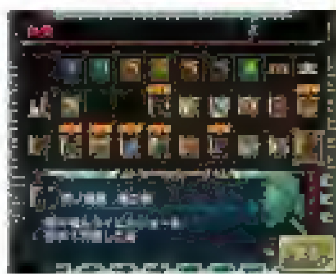
▲全力咚咔的达成条件可不是一点半点。

▲满满的印章，满满的成就感。

怪物猎人4

提到多人共斗狩猎类游戏，自然而然就会想起《怪物猎人》，即使在掌机平台同类游戏如雨后春笋般涌现的当今，《MH4》依然牢牢掌握着霸主地位。猎人之间的实力比拼除了展示稀有的装备和高超的狩猎技巧之外，也免不了秀出猎人独特的"勋章"。这里的勋章指的可不是什么"怪物留下的伤痕"，而是真真正正的勋章。《怪物猎人4》当中也保留了这个传统，而且将勋章分为了五大类："猎团"是与任务完成情况相关，"收集品"需要得到稀有的武器和素材，"狩猎"涉及所有怪物的狩猎，"技巧"指的是玩家的狩猎和战斗技巧，"辅助"关系到艾露猫和小猪。勋章的总数量在100种以上，能够全部集齐的玩家，绝对是一名当之无愧的真猎人。

玩家获得的勋章会在个人卡片中显示，无论是联机还是街头遇佣，其他玩家均可以随时查看玩家的勋章收集情况。尤其是联机的时候，查看勋章可以迅速了解队友的实力，不会沦落到进入战斗后才吃瘪。若是得到满满都是勋章的强大猎人，那就毫不犹豫地上去抱大腿吧！



▲勋章的设置也是"《怪物猎人》系列"一贯的传统风格。

您已解锁奖杯成就"勋章猎手"

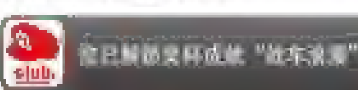
重装机兵4 月光歌姬

以大破坏后的末世为背景的人类、战车与狗的RPG"《重装机兵》系列"几经浮沉，终于凭借NDS浴火重生，而正统续作在登陆3DS的同时，也创下了许多系列的"第一次"，包括首次全3D化，首次引入角色配音，首次采用过场动画等等，诸多尝试也体现了制作组求新求变的决心。

在游戏的存档界面一共有4枚勋章的位置，这也就是本作的奖杯成就，虽然数量数量少，但其难度都不低，比如怪物图鉴100%、地图探索100%、兵器装备图鉴100%等。另外由勋章相关的调查会随着数量改变外形，以不同等级通关也能令勋章的形状不断进化。其中比较坑人的是"获得全部称号"这一勋章，本作中共有83种人物称号，除了3种DLC角色的特有称号外，还有要求玩家购买DLC累积一定点数才能获得的称号，"DLC之神"称号所要求的条件是250点，而一个追加怪物或一辆战车只算3点，坑有多大可想而知。离谱的DLC也是《MM4》引起玩家不满的一大原因，希望今后的续作能引以为戒吧。

▲[illegible]玩家的存档界面，[illegible]也[illegible]。

▲参与消灭BOSS战的战车会增加一枚勋章，[illegible]初代开始就有的设定。


您已解锁奖杯成就"战车浪漫"

妖怪手表

Level-5一直对掌机玩家市场有着敏锐的嗅觉，在NDS、PSP时代开发的《闪电十一人》、《雷顿教授》、《纸箱战机》等系列也都发展得顺风顺水，惟独尽量金打造的《二之国》惨遭滑铁卢。作为步入3DS时代后尝试力推的原创品牌，《妖怪手表》借鉴了《口袋妖怪》的思路并开创了独特的游戏系统，在推广方面也沿袭了《闪电十一人》、《纸箱战机》的跨媒体营销思路，从游戏、动画、玩具周边等领域全方位出击。初代发售时的成绩并不算出奇，但恰恰是凭借优秀的推广以及游戏本身的过硬素质创造了令人瞠目结舌的长尾曲线，最终顺利突破百万大关，《妖怪手表》的影响甚至在日本造成了社会影响，2代在这样的势头下开卖自然是轻松突破200万销量，成为新兴的"怪物级"软件。

紧跟时尚潮流的《妖怪手表》自然也有奖杯系统，初代中只与通讯玩法挂钩，每抓到3只通讯妖怪能获得一个密码文字，集齐并输入一组密码后就可以得到对应的奖杯。2代里就与标准的成就奖杯系统毫无二致了，分为金、银、铜共80个奖杯，条件设置也非常全面，涵盖了游戏的战斗、收集、联机、钓鱼、捉虫等方方面面。对于要素如此庞大的游戏而言，想拿全奖杯绝对是一个大工程，300小时打底绝非虚张声势……

▲初代的奖杯[illegible]，[illegible]也是[illegible]之一。

▲2代的奖杯[illegible]金、银、铜三星[illegible]。

您已解锁奖杯成就"妖怪大师"

结语

上面提到的作品只是3DS游戏中含有奖杯成就要素的一部分而已，其他诸如《牧场物语 连接新天地》、[illegible]等人气作品也都有各自的奖杯系统，[illegible]。[illegible]、《[illegible]》、《[illegible]》等等，就连Wii U主机上的不少游戏也同样如此，只不过缺少一个统一展示的平台。

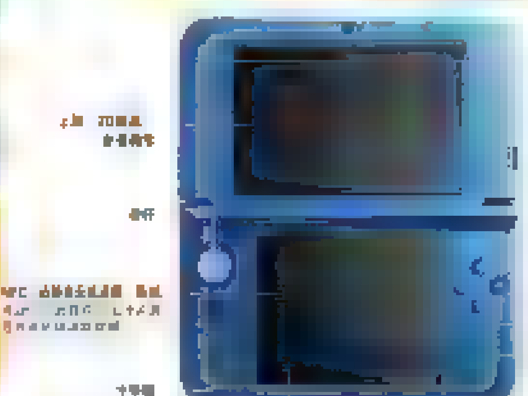
[illegible]"强制"[illegible]，[illegible]。[illegible]也增加了游戏的耐玩度和研究性[illegible]，[illegible]游戏的魅力[illegible]。

“不买还是人”系列大戏重磅上演，3DS新机型震撼公布

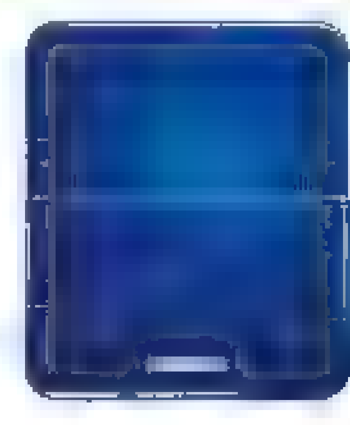
掌机霸主的新进化——New 3DS!

新机型名称

图解



正面



背面

两种机型的共通进化

增加3D防摇晃功能，强化立体视觉观感

[illegible]

强化浏览器功能

[illegible]

软件的下载与切换更为顺畅

[illegible]

追加全新的C摇杆和ZL、ZR键

[illegible]

其他功能

[illegible]

展现玩家个性的New 3DS

大小

折叠时长142mm × 宽80.6mm × 厚21.6mm

质量

包含内置电池、触控笔、microSD卡在内，共约253克

上屏

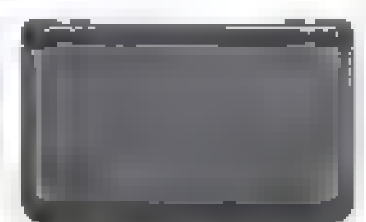
对应裸眼立体视觉功能，屏幕宽约[illegible]mm，高约[illegible]mm，分辨率为800×240像素，约1677万色

下屏

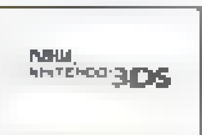
对应触摸功能的画面屏幕，宽约[illegible]68mm，高约[illegible]6mm，分辨率为320×240像素，约1677万色

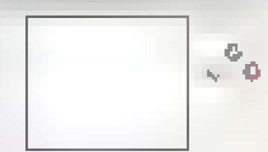
[illegible]

[illegible]3DS软件时约3.5～6小时，游玩New 3DS软件时约3.5～5.5小时。续航时间与屏幕亮度有很大关系，如果设置自动调节亮度，[illegible]屏幕亮度根据[illegible]而自动变换亮度，开启省电模式后，电池的续航时间更为长久。



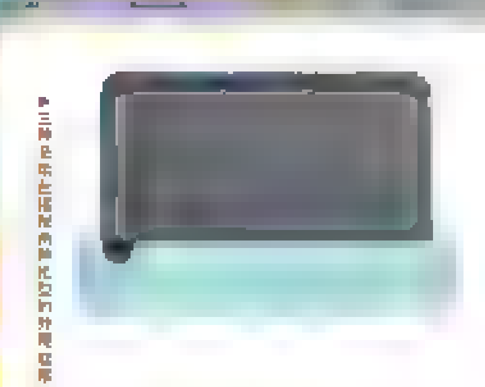
▲黑色New 3DS

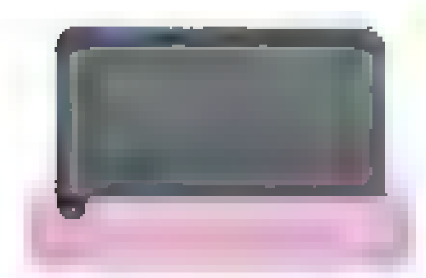




▲白色New 3DS

▲可供更换的外壳样式（New 3DS[illegible]）





大迫力体验游戏魅力的New 3DS LL

大小

约长160mm、宽93.5mm、厚21.5mm

质量

包含内置电池、触控笔、microSD卡在内，共计约329克

上屏

对应裸眼立体显示的液晶屏，长108.2mm，宽63.72mm，分辨率为800×240像素，约1677万发色

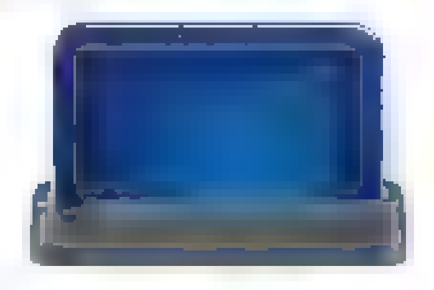
下屏

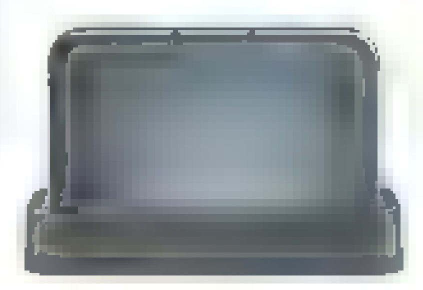
对应触摸功能的液晶屏，长84.96mm，宽63.72mm，分辨率为320×240像素，约1677万发色

[illegible]

▼▶金属蓝New 3DS LL

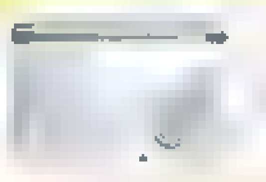
▲▶金属黑New 3DS LL

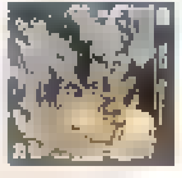




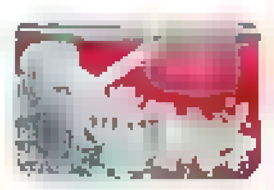
限定版

除了以上介绍的大众机型外，New 3DS上还将推出《怪物猎人4 G》和《任天堂全明星大乱斗》等多款游戏限定版主机。[illegible]版的《MH4G》主机将和游戏同步于2014年10月11日首售，[illegible]《任天堂全明星大乱斗》[illegible]有限定主机，[illegible]





《怪物猎人4 G》新机型同捆限定版



《任天堂全明星大乱斗》新机型限定版

3DS游戏最强年鉴

年鉴说明

本年鉴收录了2014年3月～2014年8月期间发售的各版本实体3DS游戏共32款。由于有些游戏发售过不同地区的版本，为避免重复，本年鉴中仅收录该游戏最先发售之版本的信息，而该游戏其他地区版本的发售时间则会在信息栏的「备注」一栏中注明。每个游戏的相关信息中除了该游戏的推荐度外，还包括了画面、音乐、系统和耐玩度四个方面的评价。

游戏中文译名

游戏原名

推荐度
代表该游戏的推荐程度，满分为10分

依次为：游戏发行厂商、游戏类型、类型关键词、该游戏的地区版本、游戏发售日、游戏人数、游戏售价

该游戏的推荐玩家年龄、对应周边情况、该游戏的其他地区版本发售时间

游戏封面

游戏介绍
用250字左右的篇幅简介该游戏

游戏实际画面
游戏分项评分

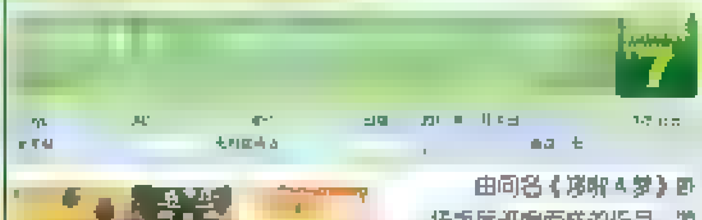
6

作为日本熊本县的人气吉祥物，酷MA萌此次担任了游戏业……

游戏类型说明

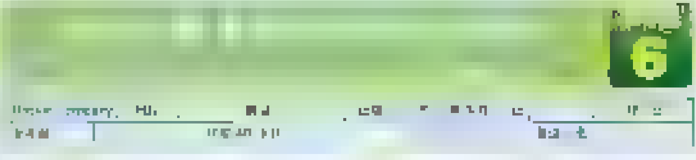
ACT	动作游戏	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
MUG	音乐游戏	TAB	[illegible]

索引



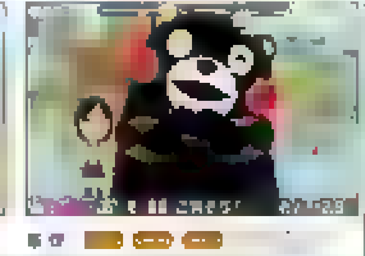
7

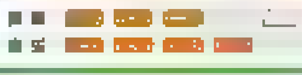
由同名《哆啦A梦》剧场版所改编而成的作品，游戏版的故事和原作一样是以大雄遇到一只走投无路的贝可为开端，贝可原是一国的王子，由于被篡位的大臣陷害，才沦落到今天的地步。为了帮贝可夺回王国，大雄一行人来到非洲腹地的丛林里展开了冒险。游戏故事模式以任务的形式推进，可控制的角色包括大雄、哆啦A梦、胖虎、小夫、静香和贝可，同时还可以使用哆啦A梦的各种神奇道具来解决沿路的敌人和陷阱，成功完成任务后可获得相应的卡片，用来完成游戏中的图鉴。另外本作中还有许多重现原作片段的迷你游戏，以及使用竹蜻蜓和在地下水道探索等，帮助玩家重温剧情。



6

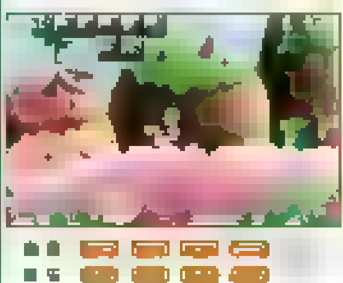
作为日本熊本县的人气吉祥物，熊MA萌也突然进军了游戏业，为自己上百亿的周边产业再次添砖加瓦。游戏是一款以熊MA萌为主角的消除类游戏，消除的道具是各式各样的水果，只要下屏中3个相同的水果连在一起即可进行消除。游戏最大的特点在于随着消除的节奏，熊MA萌会在上屏开心地跳舞，并会根据节奏到不同的地方表演。除此之外玩家的Mii形象也会进入到游戏之中，并跟随熊MA萌参加到日本全国的热闹舞蹈。本作共有150种以上的关卡，后期的许多关卡还要求玩家一边思考一边进行消除，难度虽然不高但挑战性不少。随着游戏进程的推进，玩家还可以解锁熊本图鉴，观看关于熊本县的全面介绍。



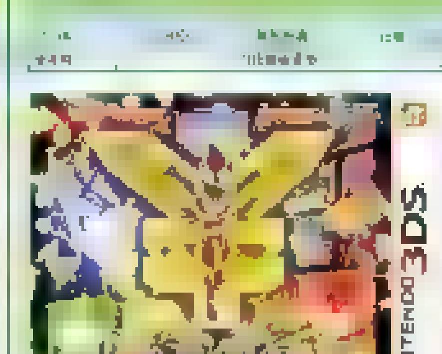


8

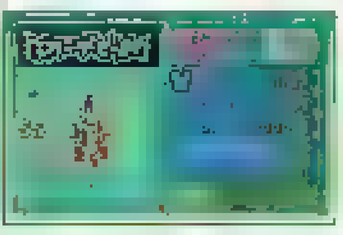
作为平台类动作游戏的系列最新作，针对3DS的机能引入了陀螺仪操作系统，在操作性上依旧保持了系列的难度。游戏中有6大关卡，每个关卡都有着特色鲜明的机关陷阱，加上巧妙地隐藏起来的收集要素，极具挑战和探索性。耀西的任务是保护好马里奥宝宝，利用自己的跳跃、吸入敌人、变蛋等能力顺利到达每一关终点。关卡中有星星、红币和鲜花这三种不同的收集要素，进入彩色传送门可以玩到一些谜题游戏，用陀螺仪操作变成各种形态的耀西，来进一步收集。虽然关卡设计简单轻松，但对于不擅长ACT的玩家非常友好，反复死亡后可获得方便快速过关的翅膀乃至金色翅膀道具。

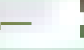


5

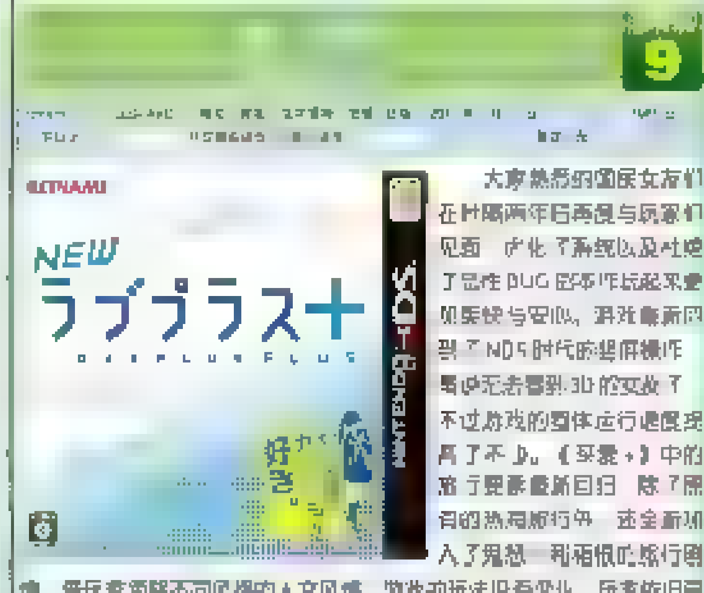


世嘉专门为低龄玩家所打造的一款热血RPG，最大亮点就是其独特的战斗系统，说简单就是，打倒对手后，获得的零件都会穿上名叫英雄装的全身装甲，然后在规则内进行战斗。玩家的攻击、防御、闪避等都会消耗金钱，而金钱只能在场内收集。用华丽的招式击中对手，或打下对手的攻击，或者站上角柱的气氛，都可以增加场内的金钱数量，从而使出具威力的必杀技。对英雄装的收集也是游戏的一大乐趣，战斗胜利后每一次都可获得敌人所穿着的英雄装的部件，集齐部件及设计图就可以完成组装，英雄装除了穿在身上用于战斗之外，还可以放在玩家专属的基地当中进行展示，而金钱又可以用于购买部件或设计图，产生良性循环。

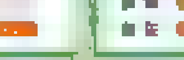




9

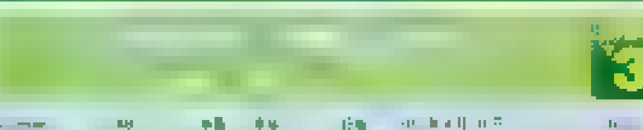


大家熟悉的国民女友们在时隔两年后再度与玩家们见面，优化了系统以及杜绝了恶性BUG的本作玩起来更加轻快与安心。游戏重新回到了NDS时代的操作，虽然失去了3D的支持了，不过游戏的整体运行速度提高了不少。《爱相随+》中的游戏了要素最新回归，除了原有的热海旅行外，还全新加入了鬼怒川和箱根的旅行剧情，带玩家领略不同风格的人文风情。游戏的玩法没有变化，玩家依旧要与一位女主角从刚认识开始借由相处发展为恋人，享受每一天的甜蜜生活。游戏中收录了大量发型、服装、饰品等供女主角更换造型的部件，丰富的事件和自由的插图也让玩家的恋爱生活充满乐趣。



7

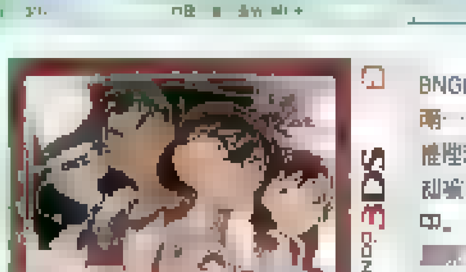
在本作中，小新的主要任务是在多个拍摄场进行电影拍摄，与场景中的NPC对话解决麻烦事件，并在春日部町四处寻找收藏品。剧情的节奏随电影的拍摄推进，完成全部的拍摄任务就可以拯救陷入危机的电影世界。在拍摄完某些电影片段后小新还可获得特殊卡，装备这些卡片就可以在动画中使用特殊的技能。游戏中的电影拍摄全部是以迷你游戏的形式展开，无论是剧情、操作任务还是与场景的互动都融入了蜡笔小新各种剧场版的各种梗，可谓笑料十足。值得一提的是，游戏没有过多的时间限制，因此玩家完全可以根据自己的步调来享受本作的乐趣。



3

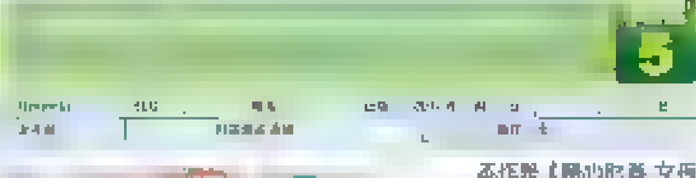
根据同名漫画改编的《…》所改编的游戏再次推出了最新作，这一次主人公木下…将…卡片游戏。玩家需要化身…的…，以…的形式…前进，同时利用…卡组来击败…上的…。游戏…会随着玩家的进度而逐渐变…，…关卡…。其后将在100层以上，每一层都是…，只有真正的强者才能…。游戏里的卡片与…的…关，可以进行…卡片的…能力和…等级，还可以将不同卡片上的…进行移植。卡片的作用并不仅仅是战斗时的威力，卡片…对每一只…的…记录也是一大看点。

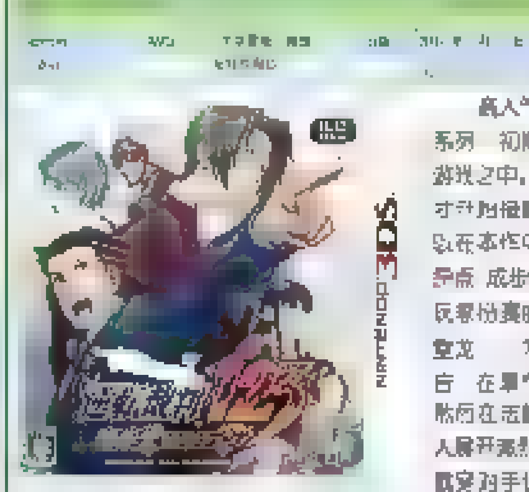
7



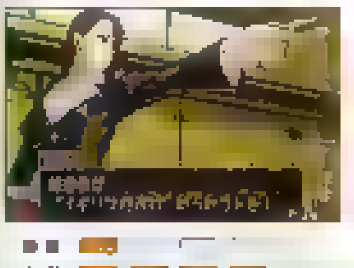
由Spike Chunsoft制作、BNGI发行的系列最新作。柯南一行人受邀来到正在举办推理活动的……，系列新人物作之中。……的案件，们需从另外两个角度相互配合，凭借真实卡片系统解决一系列的棘手案件。本作主打工藤新一与服部平次的正面对决，为此还加入了正面对决的推理指令战斗系统，并借此调整了前作中为人诟病的部分。另外人气的角色也会出现在系列游戏之中。画面与语音相比前作提高，卡片的收集也是一大乐趣。

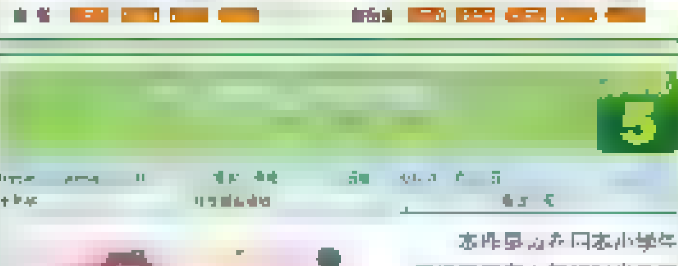
6





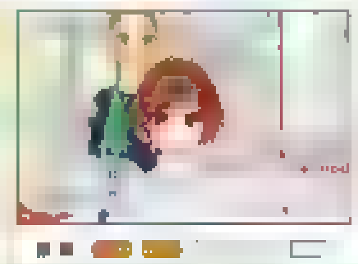
高人气的《逆转裁判》系列，初期一作汇集在一款游戏之中。从《逆转裁判5》才开始接触系列的玩家，可以在本作中感受一下系列的原点，成步堂龙一的初出茅庐。玩家扮演的是新人律师成步堂龙一，为了维护无辜的被告，在事件现场搜集证据，然后在法庭上与检察官和证人展开激烈的法庭辩论攻防，戳穿对手证言与推理中的矛盾。本作相比NDS平台的初代重置版，更进一步提升了画面的解析度，使得玩家在3DS的大屏幕上也能清晰地辨认文本和字体。一作综合的游戏时间总是超过六十小时，耐玩性有相当的保障。系列的老FANS也不妨再入本作作为收藏。





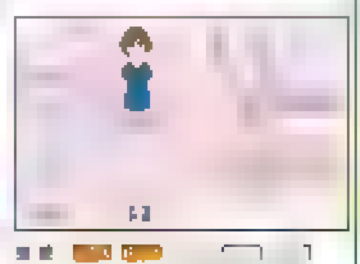
5

本作是《暖心时尚 女孩风格 芳心宣言》的加强版，已经购买过原作的玩家可以免费将游戏更新到这个最新版本。这是一款面向女性玩家的作品，游戏采用了3D建模来表现人物，玩家在游戏中可以经营自己的时装店铺，通过不断地经营来向客人推荐衣服，再通过参加走秀比赛让自己比别人争取更多的资金来增强自身和店铺的实力。除了内部经营和打扮自己外，游戏还加入了不少新东西，比如在约会系统中玩家可以选定理想的类型并与他进行约会，而在"发型之家"可以进行一些职业规划和时尚造型的专业指导。此外，在AR模式中，玩家还可以把自己的角色放置在真实场景进行互动。

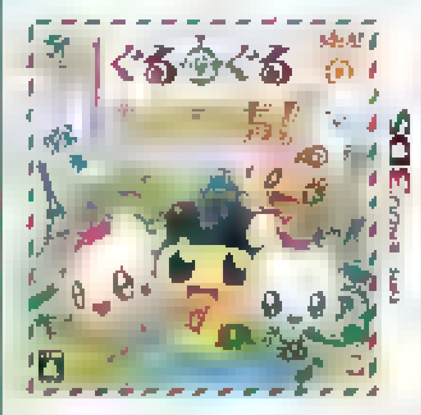


5

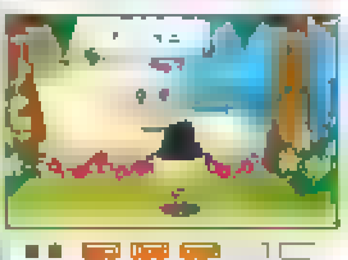
本作是以在日本小学生中拥有超高人气的时尚杂志《JS女孩》为主题的时尚类模拟游戏。本作具备剧情模式和训练模式两种。在剧情模式中，玩家扮演的是《JS女孩》的读者模特，除了根据杂志编辑的要求挑选适合的服饰和妆容，摆出适合的Pose进行专业的拍摄外，还要培养对时尚的独特品味，并最终以登上杂志封面，成为读者投票第一位的人气模特为奋斗目标。在训练模式中，玩家可以通过3DS的摄像头进行自拍，提升自己在大头贴拍摄和全身摄影等方面的技巧。游戏更自带各种可爱的大头贴相框，制作好的个人写真名片也可以通过通信与其他玩家进行交换，十分实用。

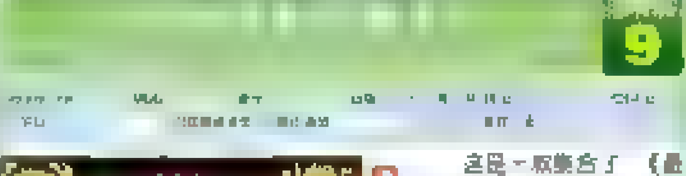


6

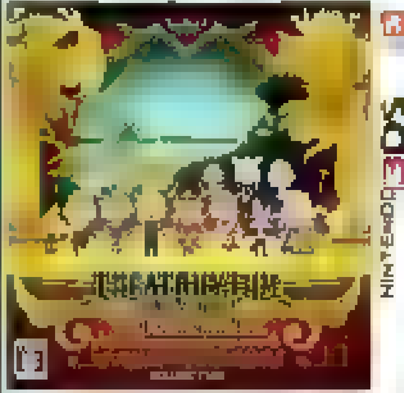


《拓麻歌子》系列的最新作，实现的主题是环游世界。游戏收录了日本、俄罗斯、法国、英国、巴西、澳大利亚等10个以上的国家，并将各国特色景点做成迷你游戏，如俄罗斯的花样滑冰、巴西的足球等，玩家足不出户也能享受环游旅行。除了迷你游戏外，玩家还可以与当地的拓麻歌子一起学习当地的人文文化知识，如当地特产、首都和地标性建筑等。另外游戏的自定义要素也非常丰富，通过玩迷你游戏后入手各种道具的服装和装饰，其中服装可以对自己的拓麻歌子进行打扮，而装饰则可以用来装饰拓麻歌子的房间，让拓麻歌子房间具有当地的色彩。

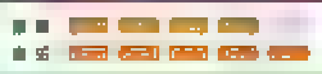




9

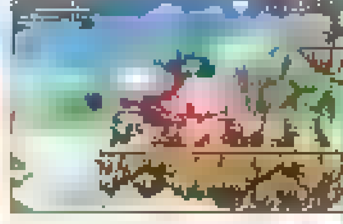


这是一款集合了《最终幻想》系列正统和外传作品中大量经典曲目的音乐类游戏，收录曲目数量多达200首以上。游戏中的各种节奏模式和前作相比基本没有变化，通过点击、滑动、长按能满足这几种简单的操作手法就能快速上手。在对战模式中，可以和AI或其他玩家进行对决，在新战斗模式里成功点击音符可以累积EX值，累积满后可对对手施加诸如提升谱面行进速度、判定变得严格等的妨碍状态。任务组曲模式要通过走格子的形式来挑战曲目并不断前进，遭遇强敌或BOSS就得着手挑战。此外还有角色升级、技能组合、道具、卡片收集等丰富要素。



7

来自韩国的知名网游，在中国也曾风靡一时的作品《冒险岛》如今登上了3DS平台。本作以PC版的网游为蓝本，而且3DS平台的作品拥有全新的世界和故事，是完全原创的作品。新作的舞台包括天空世界、沙漠遗迹、神秘古代都市等等，玩家操控的少女角色将以华丽的招式清扫战场上的敌人，甚至击倒巨人的BOSS。游戏里含道具收集、职业培养、战场地图等要素，主人公角色还能够转职，耐玩度有着十足保证。操作以四个键位为主构成，有着怀旧感的玩法可以再现90年代的动作游戏手感，而不擅长动作游戏的玩家也能轻松简单操作，体验一下A・RPG的乐趣。



4

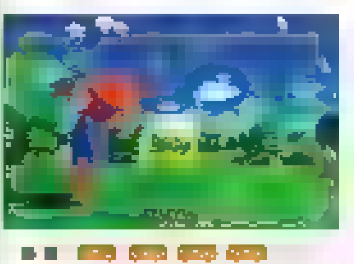
借由新版电影全球公映之势，蜘蛛侠的同名游戏也同步在各大家用机、掌机平台登陆。3DS版不同于其他平台版本那样可在纽约城中自由探索，虽然角色和场景都是3D建模，但还是采用了2D动作游戏的基本形式。故事继承前作，围绕着蜘蛛侠追寻杀死自己叔叔的凶手展开，同时也再现电影中的剧情片段，就连“怪奇博士之父”诺曼・奥斯本都在游戏中客串了一把。在关卡中收集到一定的经验值就可以对蜘蛛侠进行升级强化，从而解锁更多的招式动作。游戏时下屏会显示当前状态和地图，整体场景并不复杂，而在关卡与关卡之间还可以控制蜘蛛侠在大厦楼宇间快速摆荡。

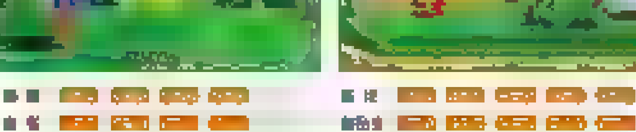
6

拥有独特风格同样收获了高人气的“《滑子菇》系列”的特色推理游戏“《触摸侦探 小泽里奈》系列”终于在3DS平台上迎来了其续作。游戏的画面及人设一如既往的带有梦幻色彩，而小泽里奈及其助手滑子菇也将依然给玩家带来一个个诙谐幽默、离奇诡异的事件。仅仅依靠简单的推理能力还不够，要解开事情的真相还需要玩家拥有足够的想象力。如同游戏标题所述，游戏中的操作以触摸为主，角色对话、行动及调查都可以依靠下屏完成，十分容易上手。游戏中还沿用了滑子菇的人气，加入了“滑子菇模型”这一收集要素，两者之间还可以透过融合产生新的滑子菇模型。喜欢滑子菇的玩家快来尝试全部收集吧

8

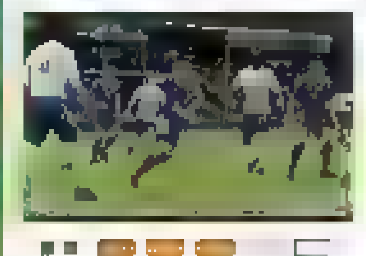
上市通的任天堂明星高尔夫……体育要素的高尔夫运动，不仅操作感觉得到真实还原，也导入了风向和地形的影响。场景鲜艳明亮，各角色能力也大幅强化，玩家可以收集装备以装扮自己的Mii角色。单人模式由玩家选择球场来自由击球，挑战最好成绩。除了正规的比赛，每个赛道还有星星币以及月亮币挑战，挑战关卡内拥有大量设计巧妙的机关，完成收集的同时充分展现玩家技术。大会模式则包含公开赛和怪人赛，配合对应DLC和自定义规则。……



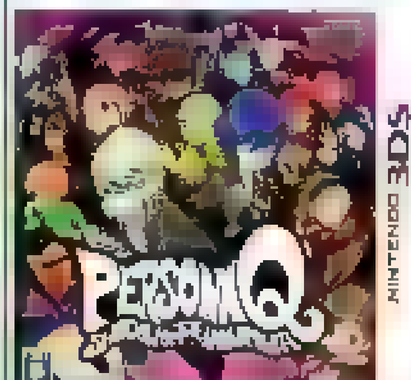


6

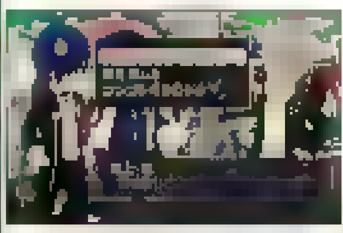
在世界杯足球赛即将推出新作几乎成了足球游戏的惯例，《FIFA》有《巴西世界杯》特别版，而《WE》方面也有为日本队应援的《蓝色武士的挑战》。本作基于同平台《WE2014》的引擎和系统，传统操作和触屏快速操作都沿用了下来。内容方面增加了包括冠军挑战、日本J联赛以及亚冠联赛等新模式，并对应2013－2014赛季的最新数据。其中冠军挑战模式是以日本国家队为视点，从世界杯亚洲区预选赛开始与强队竞争，力求获得决赛圈资格，然后在巴西世界杯的舞台上一展身手，为最终捧起大力神杯而奋战。此外还能以球队和其他一名球员两种玩法游玩，也是本作的最大亮点。

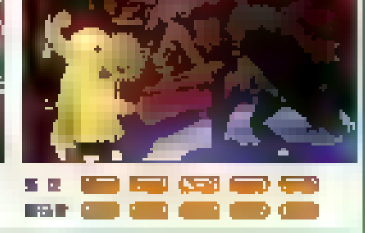


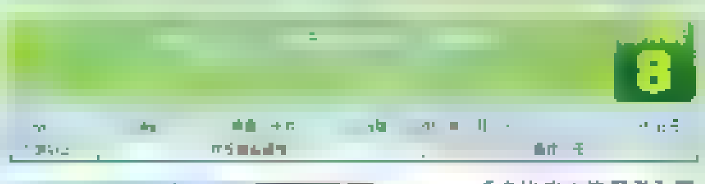
8



《Persona》一代和四代的角色齐聚，以《世界树迷宫》的系统在五大迷宫中冒险，是一款外表卡通可爱但实际极具深度的迷宫探索类游戏。玩家可从两作中任意选择喜爱的角色组队冒险，每个角色除了拥有自身固有的主Persona外，还可在迷宫中收集素材合成副Persona，装备后对HP和SP产生加成，丰富角色的成长性。迷宫探索采用第一视角，每个场景均有着复杂的设计和机关，解谜要素丰富，玩家在探索前进的同时还要注意避开强大的F.O.E敌人。校内需要中收录众多娱乐事件，供玩家休闲放松的同时，也能帮助完成大量委托任务，扩充装备和Persona全书。





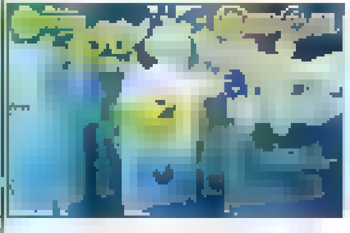


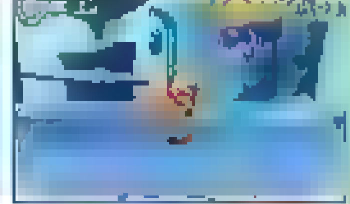
8

《卡片战斗先导者》原本是以实体卡牌为基础的一款集换式卡牌游戏，而本作是3DS平台的系列第一部作品。游戏中玩家扮演一名刚刚接触该卡片游戏的新人，在[illegible]不断成长，最终成长为一名能独当一面的大师。[illegible]玩家可从[illegible]所学园中挑选其中一所进行游戏，不同学院有着不同的剧情和对战对手。游戏以任务制推进剧情，除了丰富的主线和分支任务外，还有50道类似解谜性质的题目，主要考验玩家对特定套牌的理解能力。游戏中总共收录了[illegible]个系列的卡片，敌人AI不算出色，可通过与电脑对战磨炼技术后再和朋友联机对战。

9

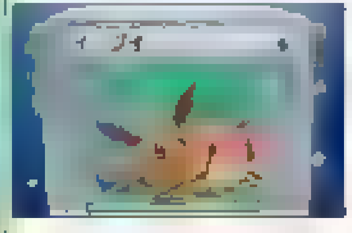
80年代经典大作《吃豆人》将改为《吃豆人世界》登陆3DS。玩家要操控吃豆人在鬼怪围堵中收集[illegible]关卡采集卫[illegible]币。玩家操纵吃豆人在游戏里的主要任务依旧是"吃、吃、吃"，但这次的吃豆人不再只会[illegible]，[illegible]也能吃掉[illegible]，不仅能够连续吞下鬼魂取得分数，还能够吃下道具——[illegible]果实来实现各种变身，获得冰、火焰、金属、岩石、[illegible]等各种[illegible]的能力。游戏中不仅能够使用变身能力对关卡进行攻略，还能[illegible]过关。游戏中还有收集要素，通过收集关卡内的108个拼图碎片来完成17幅图画。

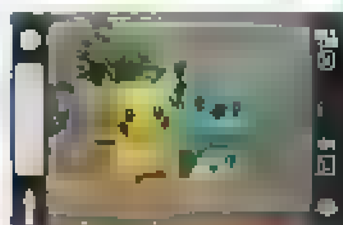




8

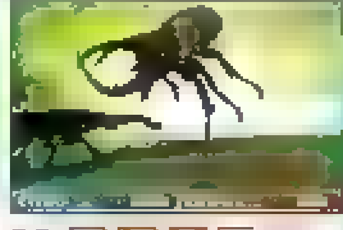
以《口袋妖怪》为主题、教授玩家绘画的软件。游戏中玩家和同学一起，从最基础的描线开始，上色、明暗、打阴影、各种立体效果等，从入门到高级一步一步带领玩家掌握绘画的各种常识、步骤以及绘画工具。游戏包括课程、不同关的课程模式，以及自由选择背景的自由绘画模式和竞赛课程模式。其中课程模式除了必须通过的绘画课程，还有可以自由的练习绘画，而每个阶段的课程完成后还有总结测试。自由模式下除了游戏中提供的[illegible]作画，还可以通过拍摄或读取SD卡的图片来参照绘画，无论是何种模式，画完的口袋妖怪都会贴上卡片背景，让自己的画作看起来更漂亮。





6

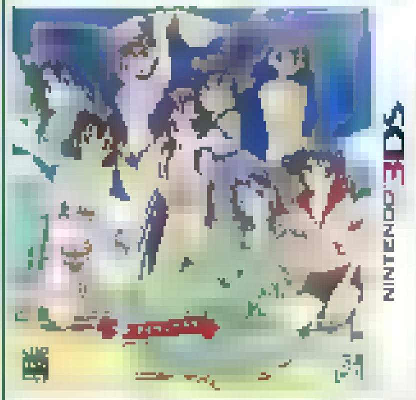
[illegible]一款类似于《口袋妖怪》的游戏——《昆虫怪兽》系列时隔9年后再次登陆任天堂平台。游戏内容与《口袋妖怪》类似，出现的怪兽全部都是昆虫，种类多达100种以上。玩家要在游戏中扮演一名励志成为昆虫训练师，以"昆虫训练师冠军"这个目标努力，在游戏中可以在野外捕获各种昆虫对其进行培养，然后再挑选其中3只组队与其他人进行对战。根据昆虫不同的特性，可以组合出攻击型、防御型、速度型3种队伍，利用队伍的特性来击败对手。玩家还要在商店购买各种道具辅助昆虫战斗，甚至还能让昆虫[illegible]出各种能力来取得胜利。



8

本作是《太鼓之达人》系列在3DS平台的第二部作品。RPG模式依旧是游戏的一大卖点，玩家要操作鼓[illegible]穿越到各个时代，与历史上的名人相遇，并阻止企图破坏历史的[illegible]一行人。RPG模式中有丰富的收集和养成要素，玩家还是可以利用队伍成员的自由组合来配合丰富的招牌效果，构筑专属于自己的队伍来作战。BOSS战依旧很有特色，谱面上会不时出现各种效果妨碍玩家的视线，大大的考验玩家的节奏感和观察能力。游戏收录歌曲数量不少，并且之后还会陆续更新DLC曲目和任务，更是有印章收集、联机对战等要素丰富游戏的玩法并提高耐玩度。

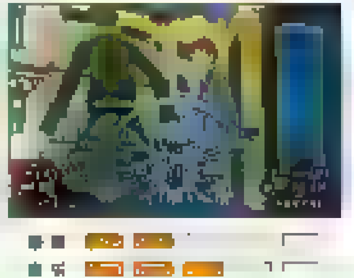
5



[illegible]游戏角色学园出游[illegible]—些[illegible]无人岛，开始了一段名为求生实为谈恋爱的小岛生活。游戏由两大部分组成，剧情模式中，玩家必须选择和特定的女主角进行探索，寻找食材和道具，同时与女主角的好感度，随着好感度的提高，在探索中可能还会发生特殊事件。另一部分则是战斗模式，操作上类似动作游戏。主角一行要迎击袭击营地而不断来袭的野生动物，玩家在探索中找到的武器会在该模式下派上用场，而外出时则会影响女主角们的战力。在战斗中的[illegible]表现也会[illegible]到剧情模式，[illegible]的女主角会[illegible]，[illegible]。为了让玩家坚持的享受剧情，在满足了一定条件后，还可以直接跳过特定的战斗。

5

[illegible]所谓ACG不分家，[illegible]和漫画同时展开的《[illegible]》也登陆3DS推出了游戏作品。游戏的舞台从[illegible]变成了神户，剧情则[illegible]作“《东京[illegible]人学园》系列”的[illegible]执笔，讲述了完全原创的故事。除了跟着主线流程去解决神秘的[illegible]之外，还要[illegible]去完成各种各样的委托。战斗系统是结合了战棋的回合制战斗，角色的攻击和移动都会消耗AP，相对的，只要AP没有用完就可以自由行动，将特定的攻击按顺序使出还能形成COMBO。角色的站位还有方向的概念，从敌人的背后发起攻击，可以造成更大的伤害。本作的角色没有[illegible]，只能[illegible]升级的[illegible]能力提升和技能学习都[illegible]。

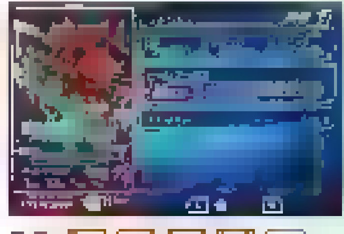


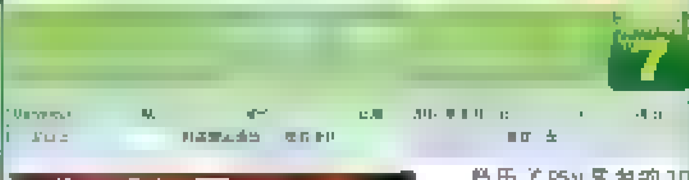
9

游戏比初版本的形式发售，在[illegible]、[illegible]系统等要素等方面都较前作增加了大量内容，游戏通关后[illegible]等内容供玩家探索，对前作几乎所有BOSS的收录让本作在内容上显得非常厚道。在主线剧情方面，本作融入了“[illegible]”的要素，让主人公回到了六十年前，[illegible]，开展了别样的冒险。此外，游戏强化了联机方面的内容，玩家不仅可以通过本地或网络联机与其他玩家进行对战，也可以在[illegible]模式中享受共[illegible]的乐趣。并且本作在保存[illegible]的基础上，增加了能自由与其他玩家交换妖怪的“[illegible]交换”功能。

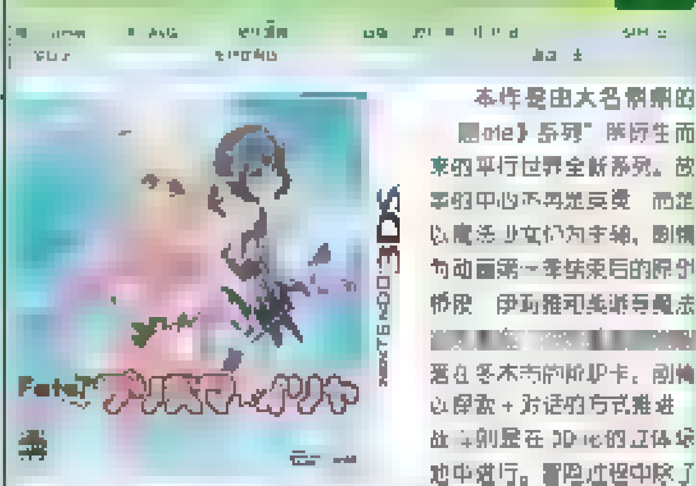
8

本作是[illegible]人气具[illegible]对卡牌游戏《[illegible]世代》的3DS移植版，3DS版的玩法和街机版的一样，而因3DS的上下屏正好对应街机版的两个[illegible]，所以在操作性上也和街机版相近，同时游戏也对应[illegible]操作，不适应[illegible]操作的玩家也可以流畅地进行游戏。卡片方面，游戏中共收录了1400张以上的卡片，其中[illegible]在400种以上，还有120人以上的机师和160架以上的机体，[illegible]的[illegible]，[illegible]00[illegible]，[illegible]机体都会登场。3DS版追加了图鉴功能，可以确认自己收集到的卡片，及每张卡片的详细内容，对卡片收集爱好者来说是一项非常方便的功能。

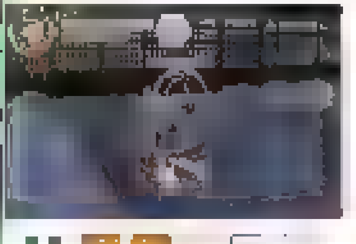


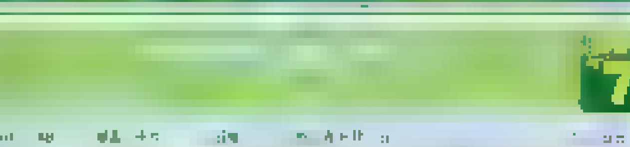


4

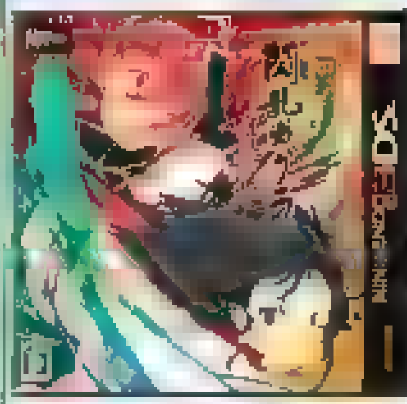


本作是由大名鼎鼎的《Fate》系列"所衍生而来的平行世界全新系列。故事的中心不再是英灵，而是以魔法少女们为主轴，剧情为动画第一季结束后的原创桥段，伊莉雅和美游与魔法[illegible]落在冬木市的职阶卡，剧情以探索+对话的方式推进，战斗则是在3D化的立体场地中进行。冒险过程中除了职阶卡以外，玩家还能获得元素卡，借由发动这些卡片，少女们能够使用各种强力的魔法[illegible]。当然发动职阶卡的话也可以[illegible]化身为英灵[illegible]战斗。本作共有8个结局，以全留为目标努力吧。





7

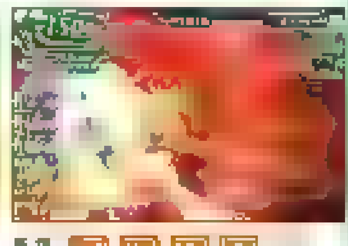


经历了PSV平台的3D尝试，并大获成功后，Marvelous也没有忘记系列起源的3DS平台，并将3D化得到的经验完完全全地搬移了过来。本作是3DS上系列的最新续作，剧情也要高于前作《[illegible]

PSV平台的[illegible]少女并未登场，半藏学园和[illegible]红莲队的对手则是她们共同的敌人妖魔。本作最大的特点是加入了双人战，单人游戏时玩家也可以通过切换主控角色来体验各种各样华丽的战斗方式。新追加的"合体秘传忍法"和[illegible]系统则更具爽快感。与巨大BOSS的战斗也是本作中的引人[illegible]，可以看出本系列正在逐渐壮大。

7

龙珠卡片对战系列《龙珠英雄 终极任务》第二作登陆3DS，从自己收集的卡片中选出5个卡片角色来进行5对5的激烈对战，灵活运用卡片的能力与角色的技能去取得胜利吧！本作不仅能继承在3DS上的前作存档，还把卡牌的数量增加到近2000张，更有新加入的"终极宇宙模式"和《龙珠Z 布欧篇》剧情。除此之外，游戏还追加了新的高难度模式"终极极限任务"，要求不断地使用卡片来连续打赢数场对战，难度[illegible]。玩家还可以用游戏内的"战斗力探测模式"对人的脸部拍摄得出战斗力，出现新的强力BOSS。



7

本作是以昆虫机器人作为要点的《徽章机器人》系列的最新作。游戏一改以往的风格，首次采用了侦探主题，玩家化身为侦探，通过[illegible]的情报和徽章机器人对战等行动，和同伴一起阻止[illegible]的野心得逞。徽章机器人依旧是游戏的核心，玩家可以用不同的零件组装自己的机器人，并用它和对手展开激烈的徽章机器人对战。游戏中有200种以上的徽章机器人登场，其中外形的数量在60架以上，并且还有新的零件种类，玩家在组装机器人时可选择的自由度更大。使用互联网和3DS的通信功能还能和其他玩家进行对战或交换零件，最大限度享受收集和交流的乐趣。

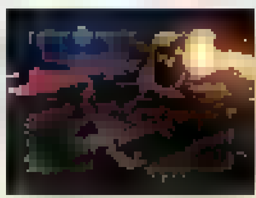
3DS 进行时

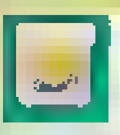
在游戏发售后用DLC来延续游戏的寿命已经是一种普遍的做法，而注重玩家体验的厂商还会随时推出升级补丁来改善游戏。本栏目将在介绍这一部分内容，让玩家对游戏的热情……

DLC介绍

《怪物猎人4》新下载任务

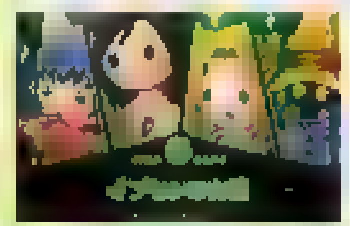
沉寂了一段时间后，《MH4》的下载任务终于再度开始更新，从9月以来，共更新了“金の獅子王、並び立つ”、“JS」”、“鸟と竜の終着”“……JS」 ザボアザギル3D”、“ユニクロ 果てしなき挑戦”、“ユニクロ アイデアを求めて”、“覇王の怒りは天雷を抑きて”几个任务。其中“金の獅子王、並び立つ”和“覇王の怒りは天雷を抑きて”是以EX系列装备素材的高难度任务，“JS”和“ユニクロ”的联动则是分别和大阪环球影城、优衣库的合作任务，让玩家可以获得相关的服饰和装备。

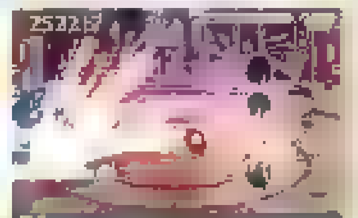




《最终幻想 节奏剧场 谢幕》追加曲目与角色

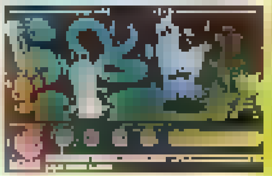
本作从游戏发售开始，就以平均两周一次的频率不断更新DLC，截止目前已经更新到了第九弹。更新的内容大部分为系列各作品的曲目，歌曲类型全为BMS和FMS，除第一弹的“バトル2”（出自《FFⅤ》）和“……ロ ズ オブ メイ”（出自《FFⅨ》）为限时免费下载外，每首歌曲的售价均为150日元。另外，前七弹DLC中，每弹还更新了一名DLC角色，每名角色的售价也为150日元，可购买喜爱的角色加入队伍共同作战。

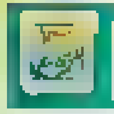




《太鼓之达人 和咚咚的时空大冒险》新曲目包

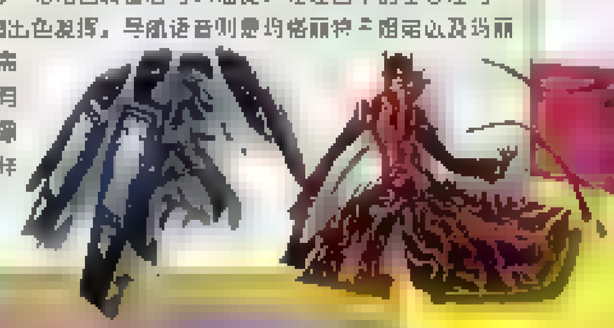
自游戏发售至今，本作共更新了四弹DLC的内容，于发售日当天更新的第一弹是在2013 ……，中包含3首歌曲，7月1日更新的是《环球旅行 拓麻歌子》的联动曲目和联动服装。之后于7月25日和6月25日更新的……追加包，前者的内容除了包含5首歌曲外，还附加了……个追加任务，除了能获得新伙伴外，登场的已方伙伴均为之前在……掌机系列作RPG模式中出现过的角色，与此对应的则是……大冒险模式中……的画面。追加任务的性价比较高，值得购买。





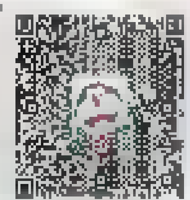
《Persona Q 暗影迷宫》新增引导Persona

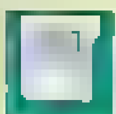
本作DLC更新频率较快，目前总共推出四批，总数达9个。其中包括4个“副Persona”和5个“迷宫导航语音”，4个Persona中初期能够习得两个能力都并不高，不过后期70级的タナトス和97级的マガツイザナギ均十分强力，给角色装备后可大幅提升在迷宫中的生存能力，在二周目依旧有出色表现。导航语音则是玛格丽特、……以及玛丽和……5人，需要注意的是她们只有语音，并不会像理世和风花那样提供辅助技能。



《哆啦A梦 新·大雄的大魔境 佩克与5人探险队》追加任务

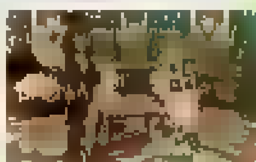
本作以《哆啦A梦》最新剧场版动画为主题，在发售后还通过QR码的形式陆续追加了各种免费任务。用3DS的摄像头读取图中的QR码即可解锁对应DLC。除了官网的"Wi-Fi限定任务"需要在线下载外，其他4个任务包括：操作哆啦A梦收集硬币、操作静香用空气炮击倒敌人、操作小夫到达迷宫终点，以及操作胖虎击败敌人。

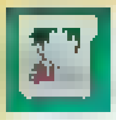




"迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活"新增物品

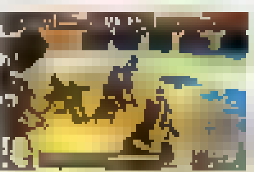
本作的美版于今年4月发售后，根据月份和节日推出了一系列的DLC。DLC会提供新道具的合成配方，这些物品大多为角色服装、头饰及手杖，不过也有猫咪主题及《睡美人》主题的建筑装饰。内容最丰富的当属《阿拉丁》世界包，新增了一个世界的同时，还加入了大量的衣服、家具、料理和手杖。原本日版当中收费的部分DLC，在美版当中变成了免费，这也算是一点小小的福利吧。





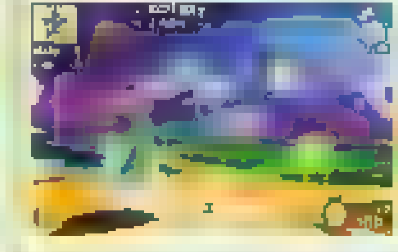
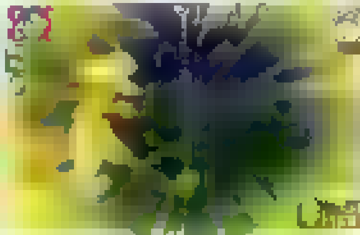
《海贼王 红 无限世界》斗技场模式

呼应漫画连载的最新剧情，其他平台推出的同名移植作加入了"斗技场模式"，而3DS版当然也不甘落后。在新追加的斗技场中，玩家要操纵不同的角色在战斗中胜出，提升自己的名次，最终制霸斗技场。除了可以操纵在剧情模式中登场的敌方角色外，厂商还新加入了藤虎和多弗朗明哥等四名新角色。该模式不仅能让玩家尽情享受对战的乐趣，满足了一定的条件之后，在剧情模式中会开启新的任务以及获得额外奖励。对于已经完成了所有任务和通关了剧情的玩家来说，可谓注入了新的刺激。



《马里奥高尔夫 世界巡回赛》全新高尔夫球手

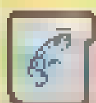
针对已经在本作中成为一名高尔夫球手的玩家，任天堂放出了3个DLC，每个DLC附加有2条新球道及1名新角色。"蘑菇包"对应蘑菇王国，"花朵包"对应来自《新超级马里奥兄弟U》的角色，而"星星包"则对应《超级马里奥银河》里的罗莎琳娜公主。想要一口气买齐的玩家还可以选择"三合一套装"，价格会比分别购入更加优惠。买齐3个DLC的话还可以得到新角色黄金马里奥。

更新补丁

《钢铁潜水员 潜艇战争》3.0版本补丁

本作迎来了其V3.0的更新，此次增加的潜艇、船员和关卡都是入队之后在游戏中直接解锁，虽然没有增加DLC，但开放了未入队也可购入之前的DLC潜艇的限制，也算让未入队玩家拥有了更多的选择。另外，这次更新除了大大强化了好友联机，对潜艇做了平衡性的调整之外，更增加了友军之间攻击不会受到伤害的设定，这个改变很显然也会令之前的战斗形式产生不小的改变。



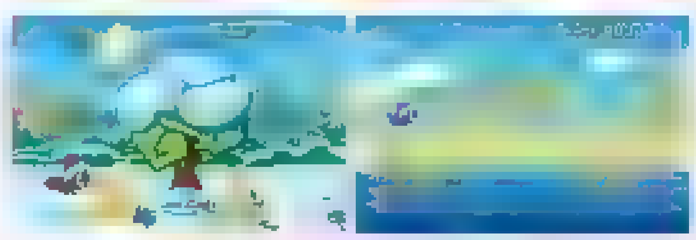
《故乡物语》1.2版本补丁

距本作发售已过去了大半年，厂商却在这个时间点放出了游戏的更新补丁。在1.2版本当中，新增了钓鱼这一要素，可供钓鱼的场景共有4处，包括"思い出の丘"、"川のほとり"、"湖の見える森"、"湖畔"，而能够钓到的鱼类也是五花八门。玩家在水边站定后，只要看准时机按键就能把鱼钓起来。钓到的鱼可以作为商品在自家的商店里贩卖。

3DS下载游戏图鉴

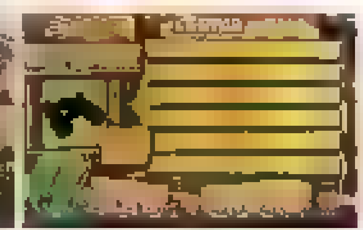
“掌机e时代”主要以图鉴的形式，为玩家们展示和介绍在天堂e商店推出的3DS专用下载游戏和应用软件。本栏目精选了2014年3月至2014年7月期间发售的3DS下载游戏[illegible]

本作是人气ACT游戏《疯狂的小鸟》系列第二弹作品。由于是以冬季为主题，游戏中能看到被大雪覆盖的场景，而玩家则要控制小鸟在各个场[illegible]屏操作来控制小鸟的飞行高度，收集掉落的同时还要收集五角星等加分道具，在撞到迎面飞来的小鸟后还可以产生得分倍数和加速效果。游戏中加入了在线排名系统，玩家可以将分数上传后和全世界的玩家进行比拼。



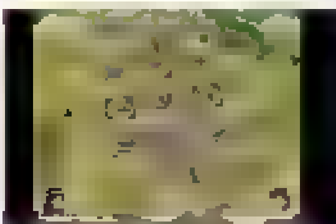
Vacation Adventures: Park Ranger

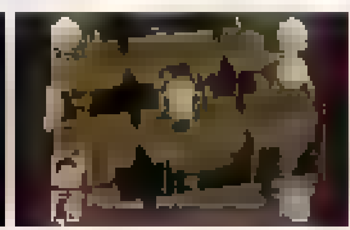
在游戏中，玩家扮演的是在国家公园工作的管理人。除了带领游客参观各个景区、观赏大自然的鬼斧神工外，玩家还可以参加划船、攀岩、骑马、山地骑行等活动。但除了娱乐活动外，玩家还需要在游戏中履行管理人守护公园的基本职责，比如回收公园中的垃圾保护公园中整洁的环境，帮游客找回丢失的东西等等。总的来说，是可以让玩家在工作场景中轻松寻找隐藏物品为主要基调的小游戏合集。



The Mysterious Cities of Gold: Secret Paths

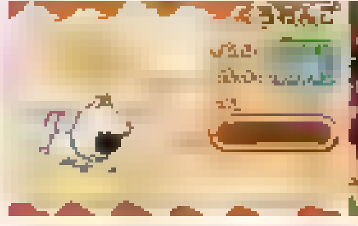
游戏改编自同名的美国动画，故事主线和画风都忠实还原了原作风格。故事以西方人眼中的中国为舞台，玩家要操纵3名主角在这片大陆进行探险，寻找传说中的黄金城。[illegible]在每关卡中，玩家需要[illegible]找出一条路径，要活用3名主角的不同能力，才能进入到下一关卡。满足了一定条件可以解开游戏中的成就，像是在不被敌人发现的情况下过关、快速过关以及收集关卡内的卷轴等等。

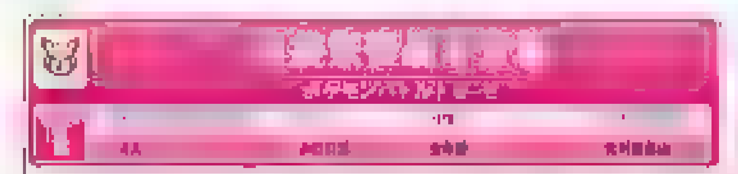




帽子スタイル

童话书的主人公“黑子”被吸入书中的“梦魇”所干扰而陷入了梦境，为了驱除梦魇帮助书中原本的居民，黑子使用各种风格的化身，进入书中与梦魇对抗。游戏采用了移动平台比较流行的[illegible]类玩法，不过地图部分为了远、中、近三个图层，玩家可以在这三条线路里随意切换。在游戏中可收集道具来打倒敌人以及收集宝石和[illegible]等，不同风格的化身在属性和能力上也有着明显区别，每一大关完成后还有隐藏关卡等待玩家挑战。

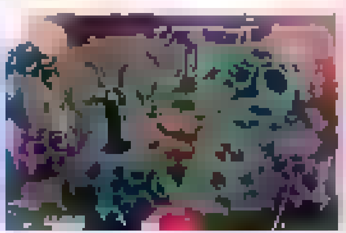




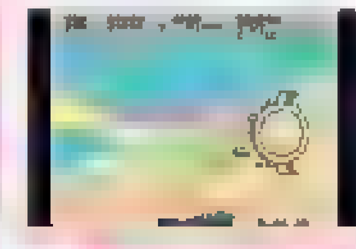
以《口袋妖怪》为主题的消方块游戏，除了以口袋妖怪做出方块便签，也将制作令人欲罢不能的收集和战斗要素结合起来。收集方面，本作收录了至今游戏发售为止的全部718种精灵，很多精灵的多形态也有收录。这些精灵中有的是普通战斗中收服，有的则是满足一定条件才会开启；而战斗方面，也引入了原作的属性相克的概念，活用属性相克战斗是游戏才更加有乐趣的地方。此外本作也有连锁连击的概念，以几十连一口气打倒几十个敌人的时候，相当有成就感。

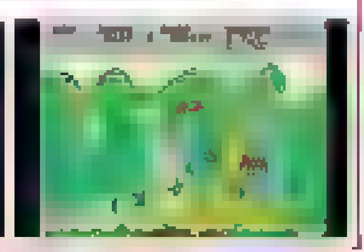
本作是"《钓趣》系列"以钓鱼为主题的一款作品，玩家要成为"钓竿一家"的其中一人，与其他家庭成员一决胜负。游戏中共有三种模式可供选择，分别是和其他对手依次进行对决的"比赛模式"，自由选择难易度和舞台的"自由对战"，可以连续钓同一个舞台，挑战不断出现的对手的"生存模式"。游戏风格走的是轻松风格，除了各种大鱼和钓具的选择外，玩家还可以使用曲柄来增加垂钓的深度，使是可以保证钓具能平衡对手钓鱼。

本作是一款典型的消除游戏，它对3DS专属AR卡片的运用是本作的亮点，消除操作完全融入了现实场景中，玩家需要转动自身和3DS来调整角度消除同颜色的气泡，互动感十足。游戏有解谜和街机两种模式，在解谜模式中玩家需要通过气泡的限定组合来解开谜团，谜题的类型更是多达60种以上；而在街机模式中玩家需要通过8种不同的地形来探索神秘的海底世界。除此之外，玩家还可以亲自编辑原创关卡，并通过QR码与朋友进行分享。

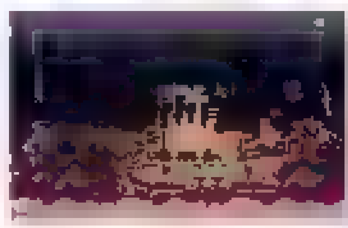


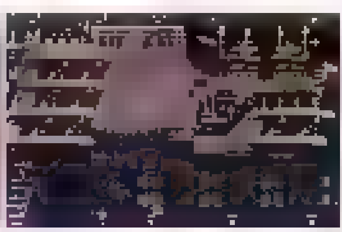
《幻想空间》是1986年的街机游戏，后来移植到众多平台，如今该作以3D复刻的形式重新出现在玩家们面前。作为一款横版卷轴式射击游戏，玩家在击倒敌人时可以获得金币，利用金币就能在商店购买炸弹、武器、引擎等装备，对机体进行强化。3DS版除了对应立体显示外，还增加了以主人公欧帕欧帕的弟弟为主角的"乌帕乌帕模式"，已购买的武器可以在下屏随时切换，金币也可以用于解锁游戏设定中的隐藏要素。





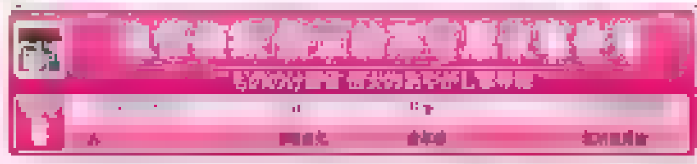
以蒸汽朋克为世界观的2D横向卷轴射击游戏，是MD和GBA上登陆过的同名游戏复刻版。当时就有着出色的画面和音乐的本作，此次进一步提升了画面品质，并且对应3D显示，过关可保存游玩录像。难度选择同时满足了不同水平射击游戏的新手和高手。玩家要操作自机前后移动，射击弹药并放出爆弹攻略极为伤害的敌人。挑战模式可让玩家全面测试自己的水平，达成挑战所解锁的多种成就，全面解锁能获得某种奖励。



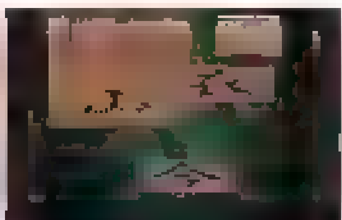


游戏中拥有一种不同难度的游戏模式，分别为初学者、熟练者及高手进行对战，同时也相应地准备了综合性指导，帮助入门、进阶及高级的国际象棋技巧。本作支持存储对战，而玩家在游戏中的每一步都会被记录下来。本作还准备了Iron Mode提供玩家对弈对手之外的乐趣。游戏里共有一款古典造型的棋子供玩家使用，作为对国际象棋的情怀描绘，场景以图书馆和马赛克瓷砖的环绕，而古典、爵士等多种风格的音乐让玩家能更好的专注于棋局。

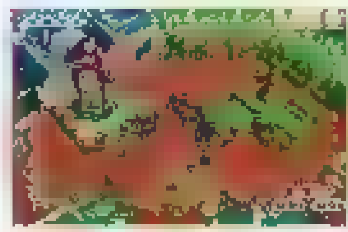
本作是一款怀旧街机游戏合集，收录了《打砖块》、《将棋配对》、《忍者跳》、《青蛙过河》、《混乱空间》、《完美着陆》、《疯狂餐厅》、《恶魔战略》和《幽灵箱子》共9款街机时期的经典街机游戏。游戏保持了街机的风格，无论是画面、音乐还是内容构成，都可以让80后的玩家勾起当年的游戏记忆。同时游戏也与时俱进地强化了难度，攻略起来有一定技术要求，需要玩家熟悉版面地合理利用关卡里的强化道具才能过关。



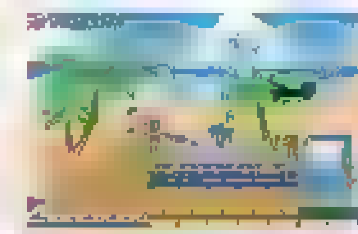
本作是一款带有日本大正时代浪漫气氛的鬼怪悬疑推理文字AVG。在游戏设定中，因为妖魔鬼怪的关系，世上经常发生不可思议的事件。主人公须佐木继承了从祖辈代代相传的鬼怪侦探一职，与天狗春志保和式神助手小白一起解决各种疑难事件。事件发生之后，玩家要操控主人公在时间可分配的范围内进行调查，前往各个地点调查现场环境，偶尔还要通过各种选项的对话解谜或是与鬼怪战斗，从而解决事件。

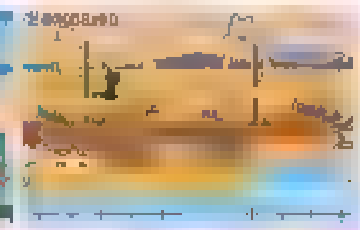


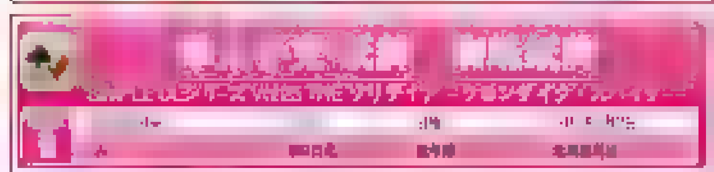
一款中世纪奇幻风格的塔防角色扮演，舞台是虚构的骑士养成学校。由于面临魔物的突然袭击，玩家需要在各式地形上配置骑士兵迎击敌人。兵种包括剑士、猎人、重骑士、魔导士、僧侣和弓箭手等6种，配置后会对敌军造成伤害，运用兵种克制是游戏的战略要素所在。作为系列第二作，本次新增了相当于英雄的“队长”单位，队长能通过战斗累积经验值，获得成长并习得多种技能，对敌人造成伤害，或提升全军移动速度等。



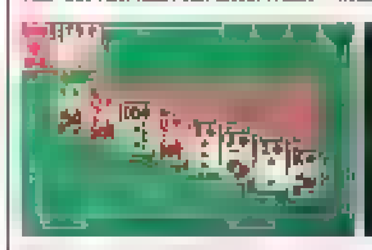
本作是一款横版强制卷轴式ACT，玩家要控制一只小猫顺利在场景中操作身体快速移动，利用各种技巧收集沿途的食物和迷路的猫咪，带领它们前往终点。游戏包含3大世界超过25个关卡，其中设有90枚奖章可供收集，用于解锁奖励要素，还可用自己的Mii形象制作关卡等。通过社交通信和无线通信的形式，玩家间可以交换成绩，游戏时其他玩家的影子形象会出现在场景中，玩家可以学习他人的高分路线以及操作技巧。





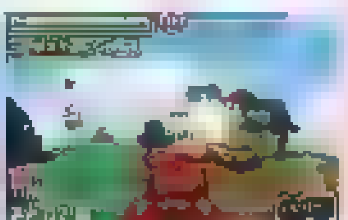


《简单下载》系列中的扑克游戏，收录了纸牌接龙和蜘蛛纸牌两种大众化的单人扑克玩法。其中纸牌接龙有“翻1张牌”和“翻3张牌”两种规则，而蜘蛛纸牌则有“1种牌”、“2种牌”、“4种牌”三种级别，玩家可按需要选择。游戏搭载了提示功能，如果遇到卡住的时候，可通过以减少一定的过关分数为代价，使用“提示”、“撤销”和“后退一步”来解决，让新手也可轻松游戏。另外游戏还有改变纸牌花纹、桌面设计以及保存分数等便利的要素。

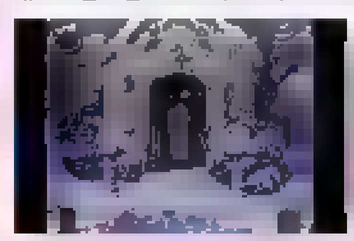


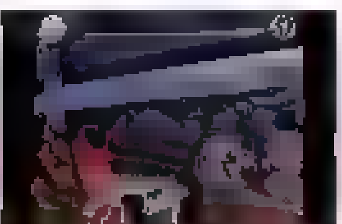
许久未有新作的《头文字D》以本体免费、道具课金的形式登陆3DS平台。游戏的操作异常简单，玩家只需在赛车过弯时按L/R键切换档位，便能在时机恰当的时候完成漂移的动作，真正实现帅气的漂移动作，一举甩开对手。原作中的经典角色均以卡片的形式登场，卡片都拥有各自的技能，而AE86等经典车辆同样也会登场，玩家可用比赛所得的奖金对其进行改装强化。玩家的操作、角色卡片的技能以及赛车的性能共同决定比赛的胜负。

这是一款任务制的战车战斗动作游戏，分为与邪恶坦克军团交战的"故事模式"和自由选择已通过关卡的"自由模式"。根据系统给出的任务，玩家要选择合适的战车加入战场。战车分为"高机动&连射"、"重装甲&长射程"和"广范围&高火力"3种类型，利用过关时获得的奖励還可对战车进行升级，解放被敌军占领的据点，取得英雄的称号。本作的画面虽然相当卡通，但战车的移动效果和音效都相当真实，战场气氛也异常火爆。

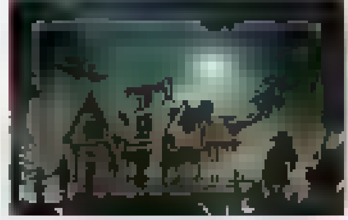


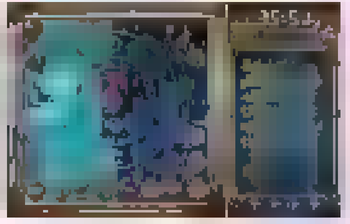
本作延续了前作的剧情，主要是让玩家通过探索寻找线索和物品，并将这些线索物品放到所需的地方，以此解开这个身处恐怖丛林的暗黑小镇中隐藏了数千年之久的秘密。游戏中不仅有多个精巧的机关等待你的挑战，还要求玩家动用智慧和[illegible]本作的场景更为丰富，游戏的通关时间也有所加长，诡异的背景音乐和阴森的音效也凸显了其阴森恐怖的氛围。



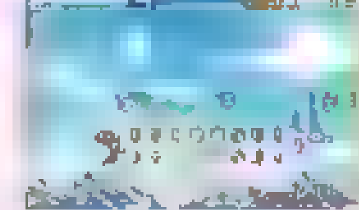


在本作中玩家将扮演的侦探要帮助女主人公2位前往名为"乌鸦黑斯特庄园"的庄园调查离奇失踪的事件，并力图揭开隐藏在庄园中的重重秘密。本作共有29个游戏场景，游戏角色需要利用推理，并按照提示寻找于场景中寻找正确的物品，某些物品的位置十分隐蔽需要玩家开动一番脑筋。游戏共有2种模式，22种关卡和3种玩法，巧妙的门和机关也使得本作带有浓厚的悬疑和逻辑推理的风格。

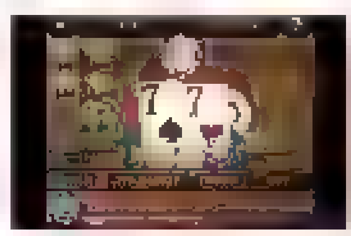




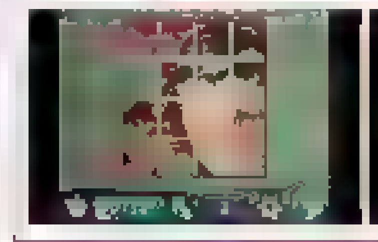
看似飞行射击的本作实际是一款跑酷类游戏，玩家要避开随时出现的敌人和某些障碍，操作简单，节奏明快。关卡中设置了大量金币，在通过关卡中间的连续尽可能多地收到金币，是获取高分评价的关键。场景中的龙卷风可令角色行动加速，拥有护盾后短时间内免疫敌方伤害，获得能量核心便可进入无敌状态，扫清屏幕中的敌人。根据玩家对关卡的完成度，将获得多种称号和S级评价，争取在总共10个关卡中均完成S级挑战吧。

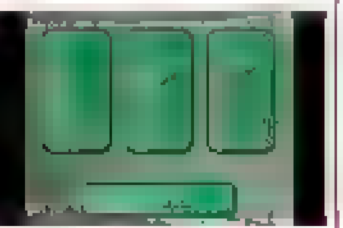


玩扑克有瘾吗？玩扑克可以成为德克萨斯州长！玩家的足迹将从荒凉的小镇圣萨巴开始，踏遍8个小镇的酒吧并在德州扑克锦标赛中赢得名声和财富，最终成为州长并掌控整个德克萨斯州。玩家可以用手中的钞票买下房产，在城镇中扩大势力并赚取租金，还可以买下交通工具，到更遥远的城镇去一展身手。当然，不愿意花漫长的时间打拼的玩家，也可以选择快速模式，享受纯粹的德州扑克的乐趣。



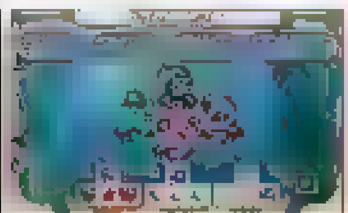
这是一款以类似魔方的操作方式进行的益智游戏。游戏会将一副图片切割成若干碎片，并用这些碎片组成一个类似魔方一样的格子。玩家需要做的，就是通过平移、旋转以及两者结合的方式，借助下屏的辅助，将被切割的图片还原成原有的样子。每张图片都相当于一个关卡，每个关卡都拥有4种难度，碎片被切割的尺寸及数目会依照难度有所不同。游戏中共有120个挑战，足够让喜欢益智游戏的玩家爱不释手。

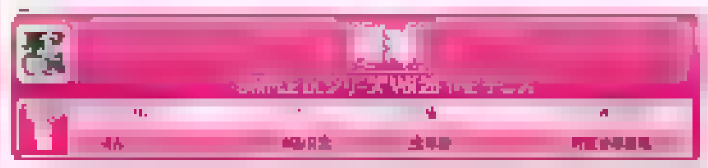




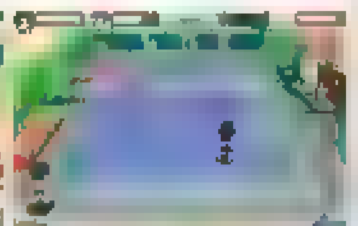
Atlantic Quest

游戏应者要是玩到沉船漏洞污染的海洋世界，四只海洋生物为了拯救海洋的生命挺身而出，而玩家的使命就是帮助它们一同让海洋恢复蔚蓝。在这样的背景设定下，原本普通的"消消乐"就显得精彩起来，因为玩家需要消去的正是污染海洋的污垢，除此之外，还需要救出指定数量的鱼类才可以过关。游戏共有12个区域，每个区域都有9个关卡和隐藏要素，再加上内置的成就系统，可以让热爱消除游戏的玩家打发不少时间。



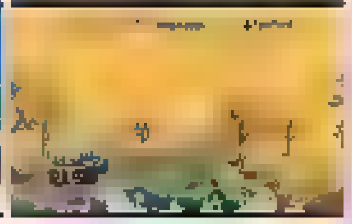


可供多人娱乐的闯关游戏登陆3DS平台。玩家可以在8名不同的角色中选择一名作为自己的分身参赛。角色能力值分为力量、跳跃、移动和控球四项，8名角色各有所长，能够对应玩家擅长的比赛风格。对战模式分为单打和双打，通过分享游戏可以做到四人同乐。对战规则有练习赛和淘汰赛，[illegible]玩家的实力都被发挥。角色除了通过简单操作来完成多种多样的击球以外，还能使用强力的必杀技击败对手。



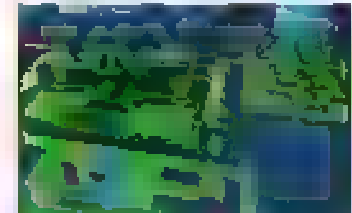
3D アウトラン

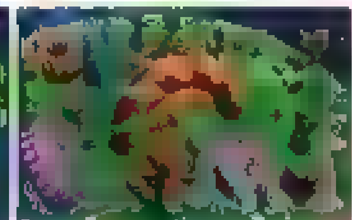
SEGA"3D复刻"系列的又一作品，《[illegible]》是1986年街机上的经典赛车游戏，强调配合框体的晃动带给玩家身临其境之感。本作通过3D立体显示带给玩家全新的游戏体验，驾驶着敞篷跑车，载着金发美女在公路上飞驰的同时，感受着欧洲的城市风光。在开启"移动框体"模式后，能令玩家回想起当年在街机厅游戏中的快乐。本作追加了新的车型，并设有音乐选择模式，任玩家随时欣赏那些经典的BGM。

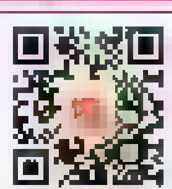


BIT BOY!! ARCADE

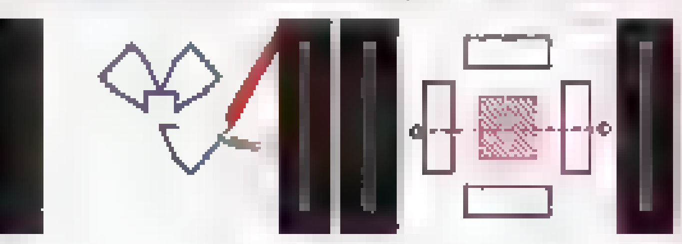
[illegible]平台的下载游戏，本作沿袭了其系列风格，无论是画面还是玩法都非常复古。玩家要控制一个角色，在充满各种机关的场景中，利用跳跃、射击等方式解救被困伙伴。在熟悉场景的元素和机关的规律后，用最快的速度完成关卡并尽可能地获取高分是本作的乐趣。特定的关卡还有BOSS战等待着玩家挑战。游戏更设有50个内置成就供玩家解锁，配合"街机版"的名称，游戏前和游戏失败时都需要玩家模拟街机的投币操作。





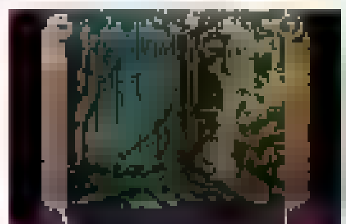


《线段切割》是一款以各种各样的图形为基础，将其切分为同样大小的图形的解谜类PUZ。游戏的规则很简单，玩家使用触控笔在图形上画直线，图形就会沿着画线的轨迹被切开，只要在指定的笔数内将图形切分成同样大小就算过关，而点击下方的垃圾桶标志上灰色的线则会消去。模式方面除了收录了数十个章节的常规模式和在30秒内不断解决一个接一个谜题的快速模式以外，并且还有各种各样的课题挑战需要玩家完成了一定条件后才会开启。

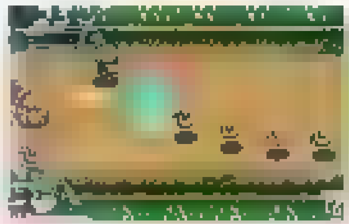
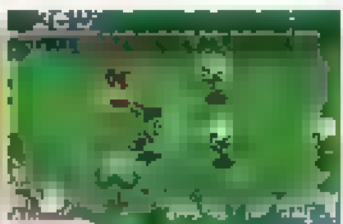


Mystery Case Files: Return to Ravenhearst

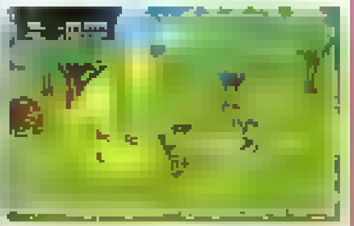
本作的舞台是位于1875年的马得林斯特公国，随着时间的流逝，这座原本是由国主对心爱女子的情意所建造的伟大庄园逐渐变得荒废阴森诡秘，荒无人烟。但某日艾玛日记所再现的庄园又重新进入了人们的视线，玩家将扮演的侦探将会调查隐藏在其中的秘密。除了系列前作中经典的解谜形式外，多达150个谜题场景，对关卡限时的取消以及在机关解密内容上做出的调整，都使得玩家可以更深入地体验事件。



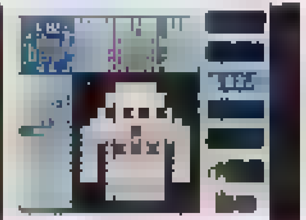
本作是一款画风简单操作简单的纵向卷轴射击游戏（STG）。游戏中有天马骑士、魔法师和弓箭手三种角色供选择其一，为了救出被掳走的圣女而展开冒险。三名角色都各有特色，并且随着等级的提升，角色攻击方式和魔力都会得到强化，同时还可以使用魔力的必杀技。在每个关卡的最后，还有巨人国王、骸骨战士和魔人等巨大BOSS登场，玩家需要打倒它们才能继续前进，而且越到后面所面对的BOSS也越强力。

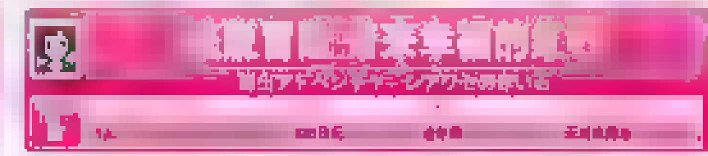



《热血》系列的画面必杀作品，国夫君和同伴们来到架空的魔法世界，将从魔王手中救出[illegible]，让七色光芒重返大地。本作的基本推进方式与普通RPG相同，一行人要辗转于城镇与野外场景，寻找关键角色触发剧情，击破各个节点的关键BOSS。切入战斗后则继承了《热血》本家的战斗方式，利用拳打脚踢和各种道具击倒敌人。游戏中还设置了大量支线任务，完成它们可获得装备奖励和全新同伴，作为一款下载游戏的耐玩度很高。

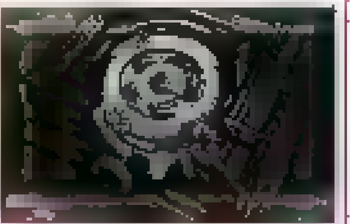


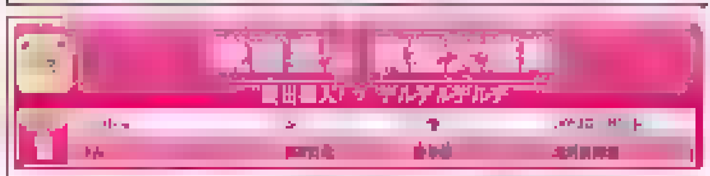
本作是以数字为提示内容、严格来说不是图画规则，是一款完成后会呈现图画的益智游戏。玩家要参考下屏左侧和上侧的数字，将涂格全部找出来。不确定的部分可以暂时涂上黑色标记，找出全部涂格后，下屏的图画会变成生动可爱的像素画显示在上屏。操作方面可以用按键操作，也能直接用触控笔在下屏点击。游戏本体收录了10×10、15×15、20×20共计100问，通过购买DLC还能再追加难题。



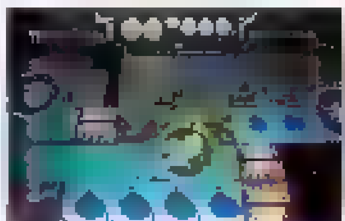


本作是一款悬疑题材的冒险游戏。这个城市流传着一则都市传说，如果戴上红石的戒指，幸福就会到来。女主角对此抱有疑问，为了寻找这则传说的真相，与同班同学西园寺和秀之介一起来到了废弃的研究所，不过在这里遇到了不可思议的现象和密室。在游戏中，玩家要通过收集、合成情报来探寻这一切的秘密，通过调查寻找道具来解开房间里面的谜题，通过分解和组合物品来获得新道具，仔细搜寻一切线索，脱出密室的同时找出幻影的真相。



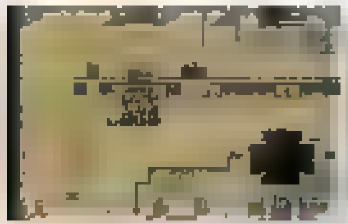


本作是操控宇宙人在有限的时间内不断破坏围墙、躲避激光器，并逃离宇宙船的逃脱类动作游戏。游戏走的是简单的复古像素风格，玩家只需要下达移动和跳跃等简单的操作指令，理解每个关卡的机关。“旋转激光器”可以看做是利用的道具，破坏之后能够延长逃脱时间，同时破坏多个还能进一步得到奖励时间。关卡中的机关多种多样，玩家要利用QTE等手段来将其攻克。本作还支持自定义编辑自己设定的角色。

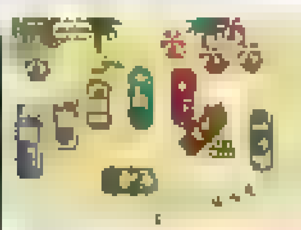


在游戏中玩家需要解放被封印在魔法书中的提多（Titus），而解救他的方法则是解开周围的一系列谜题，找回散落的纸页，填补这本古老的魔法书中的空白页面。游戏中共有40种以上的谜题和5种以上的游戏模式，随着剧情的推进玩家还可以根据线索解锁隐藏的要素。[illegible]从最初的谜题，简单易懂的形式丰富的解谜小游戏也提升了本作的耐玩度。

本作是由Kemco开发的一款复古风日式RPG，采用了RPG游戏的SFC时期的16位画面风格，人设和剧情也非常传统。先前登陆PC和智能手机平台并受到了广泛的好评。游戏剧情围绕着拯救世界的两位女神以及她们所拥有的6件秘宝展开，玩家的同伴数量众多，不同的同伴在事件中的反应也各不相同。战斗系统采用传统的回合制，玩家持有的[illegible]发动威力巨大的EX技。此外导师系统对战斗和剧情也都有影响。



驾驶游戏玩家们必然见过不少，停车游戏又是否见识过呢？没错，本游戏就是一款以“停车”为主题的游戏。玩家需要驾驶自己的爱车到达停车场，并按照指定方向停在指定位置，而且可不要撞到其他车子上或是刮伤一旁的车。游戏中的停车场遍布全球，玩家可以在东京铁塔下、卢浮宫前，甚至是太空门广场上停车。游戏中共有4种汽车可选，每一种的性能都略有差异，完成任务后所得到的财富可以用于给自己的爱车进行喷涂涂装，彰显个性。

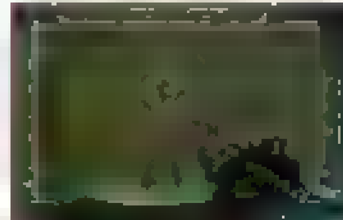


ARC STYLE

《ARC风格》系列”的足球游戏，这个系列一向以爽快的手感为特点，但以本作删除了世界和地区等繁琐的规则，让玩家最大限度的享受足球的乐趣。游戏的模式共有世界大赛、联赛和自定义三种，在世界大赛中，玩家可以从32个国家的代表队中选择一个参加比赛，以世界冠军为目标不断前进；联赛则可以选择自己喜欢的队伍进行比赛，并且还可以用分享游戏功能和朋友进行对战；在自定义模式中玩家可以自由地选择球员，构建自己独有的球队。

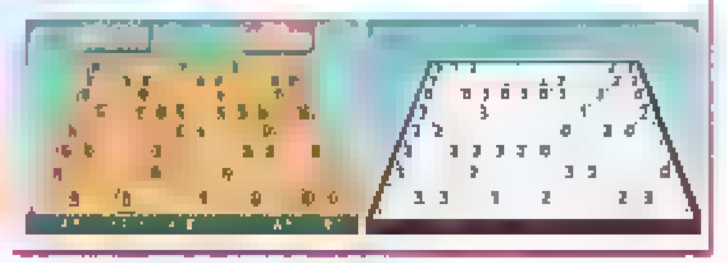
Moon Chronicles

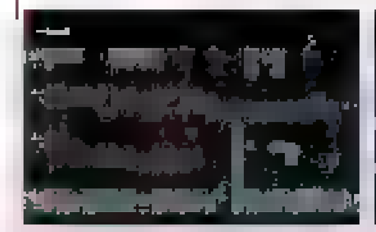
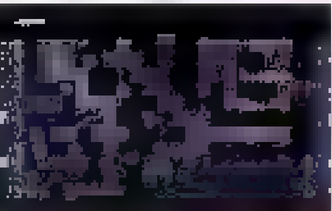
3DS玩家终于迎来了第一款第一人称射击游戏，游戏一共分为4章，为玩家逐步揭开一个发生在月球上的可怕事件。目前仅发售了第一章，后续的部分将以DLC的形式推出。游戏为主角提供了两种不同手感的武器，除了通过射击消灭敌人之外，还包括了控制小机器人和驾驶交通工具进行探索的情节，随着剧情推进还会出现BOSS战。除了故事模式外，游戏中还有VR任务供玩家进行训练，提高射击技巧。

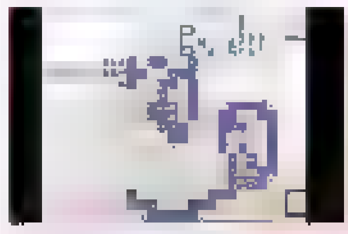


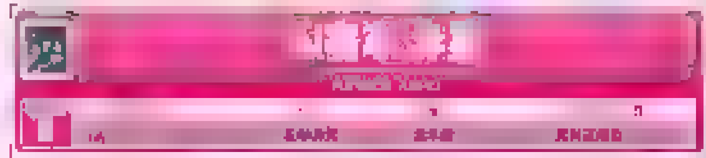
海盗船长欧洲征途领着手下入侵了海龟岛，玩家所扮演的主角——海龟谢尔顿拿上水枪展开冒险，誓要为保卫家园而奋战。游戏采用2D横版卷轴式玩法，不含任何解谜要素，玩家只需一路用水枪射击敌人，不过没有设置升级的概念。除了面对海盗船长的最终战外，关卡中甚至没有设置其他BOSS战，本作整体难度实在不高，相比战斗更加考验玩家的跳跃技巧。每个关卡中都包含着100个水果，将它们收集齐便能解锁额外的奖励任务。

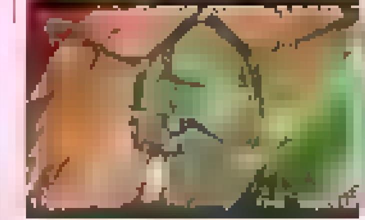
本作是以数字为提示的益智游戏，数字代表着其所在方格以线包围的条数，玩家要依照这个提示，在该数字的周围划上相应的线条，如此反复操作，当同时满足画面上所有数字的要求，并将方格形成同一个环时即为过关。盘面上的线不可分叉也不可交叉。游戏收录了“10×8”、“15×10”、“18×12”三种盘面大小，共计300问，盘面也可变更为几种不同的风格以满足玩家的需要。

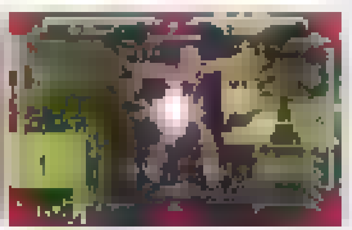


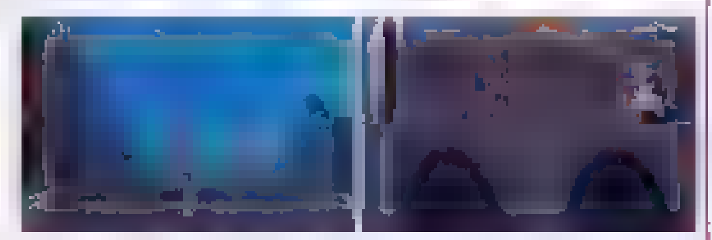





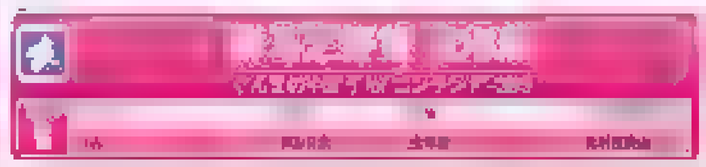






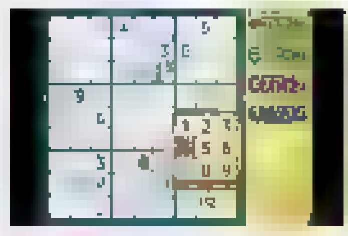


这是一款以制作料理为主题的RPG，游戏中需要玩家收集大量的食材，来制作不同的料理，并通过使用料理和进行料理比赛来提升自身实力和店铺知名度，收服新同伴，挑战高难度迷宫，获取高级食材制作更多料理。游戏借鉴了《工作室》系列的玩法，将战斗要素、料理制作和古典养成要素融合在一起，同伴数量虽不算多，但丰富的剧情上也充满乐趣，多达400种以上的各色料理也让游戏能长时间保持新鲜感。



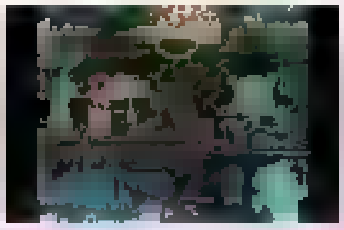
是以日本群马县当地吉祥物为题材的经营类游戏，是手机游戏《群马的野望》的续作。玩家需要收获地图上出现的农作物、商品、特产品等，提高GUNMA点数，最终占领日本的其他都道府县，将其划归为群马领土。基本游戏系统沿袭以往，针对3DS的双屏调整了操作，并追加3DS版特有的强化新要素。玩家在统一日本后还能继续收集各种隐藏的组合并兑换400多张卡片，满足一定条件能解锁各种成就，农产品的图鉴解说能够增长一定知识面。

在九宫格内填入1~9不同数字的益智游戏《数独》，一直都是很受欢迎并受玩家们喜爱的经典游戏。这次作品登陆3DS平台，活用其双屏的便利性以及种种机能，让玩家有更好的解谜体验，一个格子中最多可输入4个候选数字，以便玩家进行分析。验证功能会自动标识出填错的数字，减少玩家纠错的时间。本作共收录了70道困难的谜题，不过瘾的玩家还可以通过下载来购买追加的谜题。



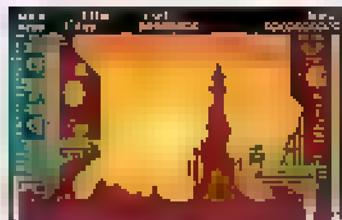
Hidden Expedition Titanic

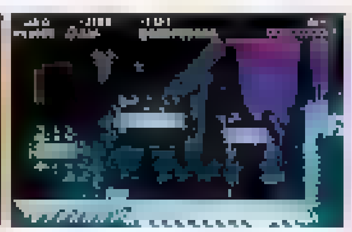
泰坦尼克号在1912年4月14日撞上冰山沉没后，虽然历经了打捞作业，但船上依旧有很多神秘的物品隐藏在深海之中。而本作就是让玩家扮演搜索人员，按照搜寻任务去打捞泰坦尼克号中特定神秘物品的寻宝小游戏。游戏中共有14个任务，玩家需要搜寻船中的17个系列场景，在规定时间中找完所有物品还可获得额外奖励。但后期场景中的物品摆放位置随机，调整了寻找物品也会造成时间设定却稍显不近人情。



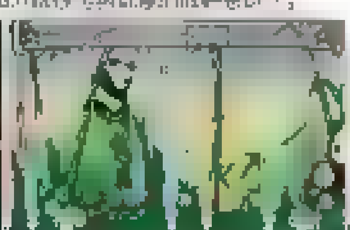
Shovel Knight

本作由复古的点阵画面和8位音乐构成，有固定场景切换和横向卷轴等不同形式的关卡，游戏中的敌人设定也在向《恶魔城》、《洛克人》等老牌经典致敬。玩家扮演的铲子骑士，把铲子当作为武器，为了救出爱人而展开冒险。游戏的操作简单易上手，但具有相当的难度，除了精心设计的BOSS战和机关的收集要素外，还内置了挑战系统。玩家甚至可以把关卡中的存档点打破获取金钱，但这样就无法从该位置复活。

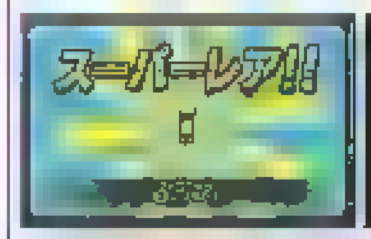


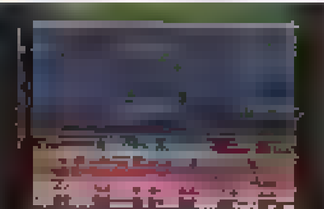


虽然出自西方人之手，但是该游戏却有很浓厚的东洋气息，无论是其“四大元素”的概念还是水墨的画面都让人误以为是日式游戏。以火、雷、地、水、风四大兵种，玩家需要将它们部署到上侧的战场上，布完位置后，小兵们就会自动前进，一旦遭遇敌人就会立即开战，完全无需玩家动手。玩家将需要思考的就是如何将兵种布阵，因为相克关系，元素的兵种也会有着不同的性质，像是有些速度快但是实力不高，有些需要比较长时间同步变化但是实力相当强，另外就得考验玩家的战略意识了。

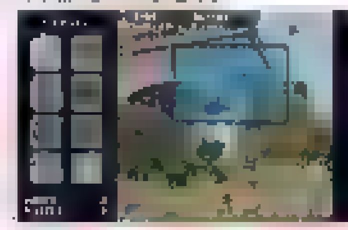


本作是一款同时使用了3DS双屏的俯视视角RAC。游戏最大的特点是赛车和零件都需要通过扭蛋入手，赛车的种类在90种以上，从房车到跑车都应有尽有，并且还可以用引擎、轮胎等零件对同一款赛车进行改装，打造出具有自己个性的车辆。用来扭蛋的金钱需要通过比赛来获得，比赛跑道包括[illegible]的赛车场和崎岖的山道等，数量多达30种以上，能让玩家充分发挥自己的技术。另外3DS的联机对战机能，还能和身边的其他玩家进行对战。

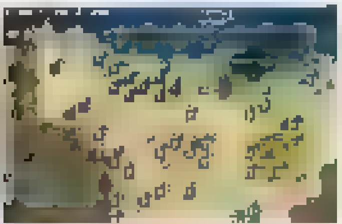




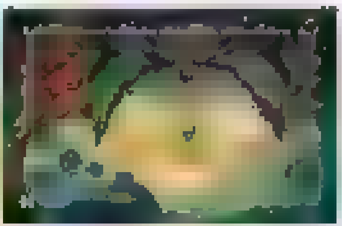
游戏的舞台是世界知名的大城市：纽约、巴黎、马德里和伦敦。冒险开始后当中的主人公却发现自己被一些奇怪的东西包围了，将这些东西找出来就是玩家的任务。玩家要根据一份物品清单，从画面中找出它们，当找齐所有物品时游戏就告结束。每个城市都包含5个场景，物品的隐藏程度也随着场景的推进而提高。本作包含了传统模式和限时模式，而物品清单也有文字提示和形状提示两种，当玩家实在找不出来时，还有提示系统可供选择。

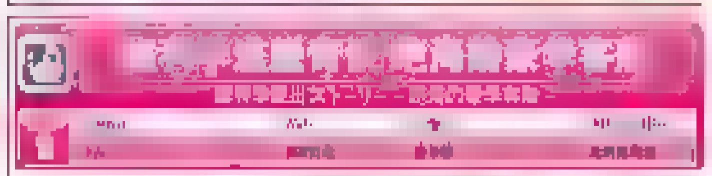


作为一款以三国、战国、世界大战为背景的战略游戏，本作设置了64场经典战役，玩家可以选择不同的时间、地点和阵营，在以六边形构成的地图上展开较量。游戏的战斗系统比较传统，特色在于总计约200名知名将领，玩家只要支付一定的金钱就能将他们配置到具体的部队中，而将领的特性会因为部队的能力产生一定的加成。解锁的将军可以在战役模式中自由组合，上演梦幻对决。



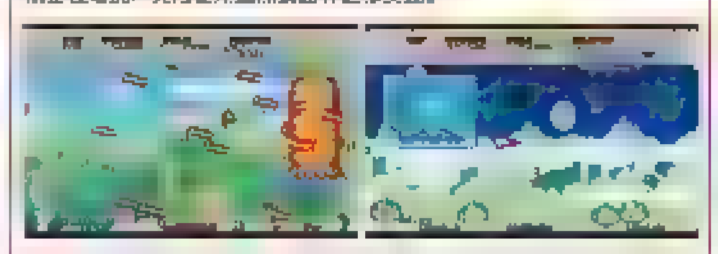
在本作中玩家需要组建属于自己的鱿鱼战队，并从一种带有传染和腐蚀性质的黑色软泥中拯救出整个海洋世界。玩家需要操控鱿鱼们去撞击敌人，并消灭它们。剑击兵、狙击兵、轻装兵和重装兵这四个兵种均为游戏增加了策略性。游戏中有着5种鱿鱼和90级的等级上限，附加的专业模式的内容也十分丰富。除此之外，玩家还可自定义队伍的特别装备和外形装扮，幽默的剧情和可爱的角色造型也让游戏增色不少。



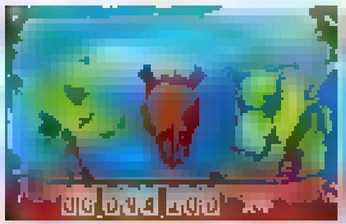


本作是以豪华游轮为舞台的推理逃脱类AVG。不过与同类作品有所区别的是，玩家接触的不再只有矛盾的工具和拿来逃脱的大脑，还有超能力。本作主人公因为卷入了有关于犯罪和阴谋的旅行而被困在豪华游轮上，却因为偶然事故被锁在房间里，玩家的任务就是帮助他运用“透视”和“念力”两种超能力来逃出生天。由于本作的文本描述采用了轻小说风格，阅读起来也非常轻松。

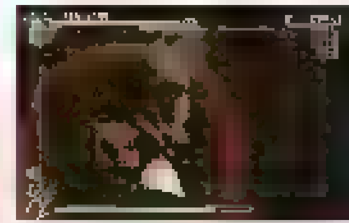
1987年同名街机游戏移植而成的立体画面的飞行射击游戏。在背景明丽的关卡中击毁敌人获得钱币，过关后可在商店购买装备和飞行引擎，强化自机性能。移植后在故事模式中添加了使用的新系统，当积累金钱超过10万时，能够发现隐藏在各关卡黑暗区域中的秘密商店，而积累金钱超过[illegible]万则能把时间减缓的零用时间延长到1.5倍。以此类推，之后还能令敌人掉落金钱增加，无限使用强制武器等要素奖励。



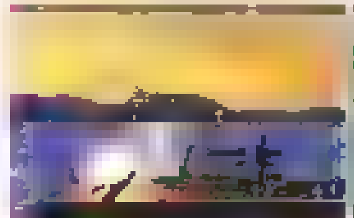
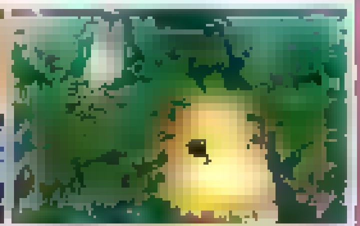
本作是一款传统的三消型游戏，画面中分布着各色各异的宝石，玩家有60秒的时间来重新排列宝石，当把颜色相同的3个宝石排成一条直线就能将其消除，而且连续消除将得到奖励，还能进入狂热模式从而获得更加多的分数。通过在游戏中获得的金币和钻石，可以在商店里购入强化道具，道具一共有5种，可以根据自己的战略从其中选择3种使用。本作内在线功能，玩家可以将自己的分数上传到官网，从而和别的玩家进行分数竞赛。



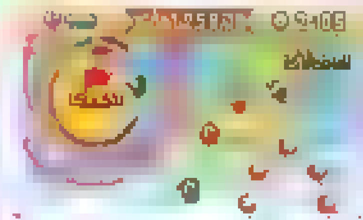
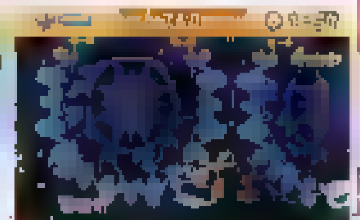
本作是一款迷宫探索型动作游戏，玩家可以选择女主人公的其中一人，挑战风格各异的迷宫，探寻王都被袭击的真相。游戏采用俯视视角来呈现整个迷宫，玩家需要通过与敌人战斗并收集各种装备来不断强化自己，9种类型的武器各自拥有独特的效果，配合魔法石可玩出不同的战术。游戏没有等级的概念，主角的能力直接与装备挂钩，通关后的随机迷宫、挑战迷宫带来更多要素也进一步提升了游戏的耐玩度。



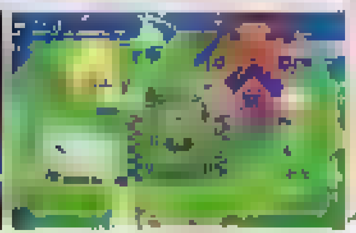
本作是一款横版卷轴式动作射击游戏，玩家驾驶武装直升机在消灭恐怖分子的同时，还要营救被俘虏的人质——这一点不禁让人想起经典的《合金弹头》。游戏中设置了超过35个战斗任务供玩家游玩，下屏幕显示直升机的弹药、击破目标以及人质营救数量等情报。战斗时系统会根据击破数、营救人质和时间情况给与评价，获得的金币可用于强化直升机的耐久、射速、攻击力等项目。

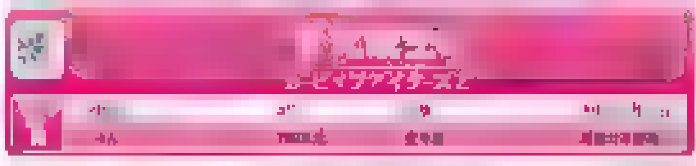



本作原本为《星之卡比 三重豪华》的小游戏，加入了新的要素之后独立成为下载游戏发售。玩家要操纵帝帝帝大王在鼓面上弹跳并避开敌人到达终点，途中还要避开机关和收集金币。跳到鼓面的时候按A键可以调整跳起的高度，跳到最高点按A键帝帝帝大王会拍手增加分数。除了这些原有的要素外，本作还增加了曲目，合计有14个关卡可供选择。机关方面也增加了新的种类，同时加入了回旋功能让玩家更重视自己的操作。此外，本作可以和《星之卡比 三重豪华》联动，让帝帝帝大王可以改变其外形。

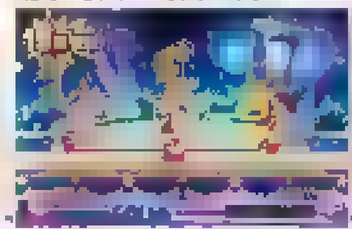
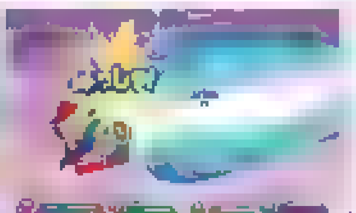



《电波人》系列一直颇受好评，本作采用了游戏免费+道具收费的形式，不过收费道具在正常游戏中也可以获得，不想课金的玩家也完全不用担心。玩家的任务是带领招募来的电波人战斗并寻找传说中的装备，虽然难度可以不断增加，但游戏的迷宫没有设置明确目标，完成主要目标便可以离开迷宫，顺带完成支线目标则能够获得丰厚奖励。电波人的据点是一个小岛，随着游戏的推进，玩家可以获得扩大小岛面积的道具，还能够在小岛上布置植物、房子和装饰。玩家可以邀请好友到自己的小岛上进行参观，还能够进行联机对战。

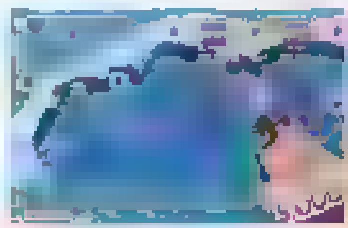




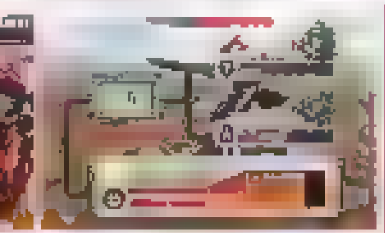
玩家要操纵拥有固定能力的卡比，和其他能力的卡比进行激烈战斗。在本作中，玩家独自游玩时，在最后会出现BOSS战，战胜之后会有惊喜。多人联机对战中，除了原本各自为战的大乱斗之外，还可以两两组队进行对战，在该模式下会有两名玩家使出的合体招式，十分强力。游戏新增了5个关卡，总数达到了10个，每个关卡都有独特的机关，增加了对战中的变数。本作可以和《星之卡比 三重豪华》联动，会在游戏中增加两种新的能力，以及一个新的关卡。

在本作中玩家需要扮演一直在月面的主人公进行体验一场盛大的狂欢节。游戏中共有8个主题区域和64个关卡，玩家可以通过操控画面中的方块来进行冒险，攻克每一个任务关卡并游览所有的主题区域。虽然游戏的玩法看似简单，但消除方块、触发机关以及击败BOSS等多种多样的任务形式十分考验玩家的操作。欢乐丰富的关卡场景也凸显了本作独有的玩法，色彩斑斓的游戏画面和俏皮的音乐也会让玩家乐在其中。

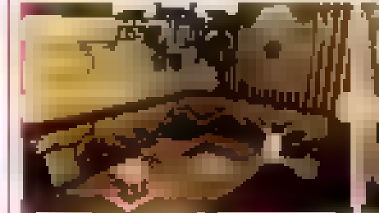


本作是2010年发售的NDSi下载游戏《加速骑士 力刚铁剑》的续作。游戏类型为对战ACT，玩家使用一种名为"机马"的摩托型机械，和对手展开1VS1的骑士决斗，并且战斗中满足一定条件后还能和自己的机马合体，从而使出强力的必杀技。除了对战模式外，游戏的故事模式也做得非常扎实，负责剧本的是永木琢茜，这款剧情量是前作的两倍以上，完成故事模式中解锁的角色，可以在对战模式中使用，对战支持局域网和互联网两种。



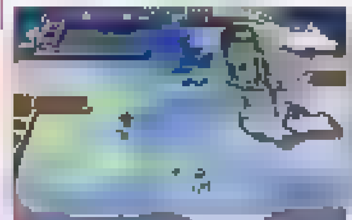
在地球上空进行侦查的数据星人所乘坐的飞船突然发生故障，导致船内的数据星人纷纷掉在地球表面。玩家则要扮演一名驾驶飞机的飞行员，前往地球救回同伴。游戏共有35个关卡，玩家需要在雪山、森林等地方寻找被困的同伴，营救同伴的方法则是利用锁链、气球、沙袋等道具搭建通路，躲避危险的同时引导它们到达指定地点。游戏中包含10种以上道具，玩家可自由搭配这些道具，构筑出自我风格的逃脱路线。

《密室逃脱》系列新作《卡拉OK篇》。本作的逃脱舞台选取设在了日本知名连锁店的卡拉OK"PASELA"，游戏中所能看到的场景装潢全部取材自店铺的实景。遥控器、手机……等店内一切道具都有可能是逃脱房间的线索，请充分探索并利用。游戏的下屏还自带笔记本功能，能将玩家当前想要记录的情报都在屏幕上随时参考，而且可供逃脱的房间不止一间，随着进度推进，还有不同类型的房间登场。



本作是街机版同名作品的移植作品，收集武器、击败怪兽是游戏的乐趣所在。游戏的玩法很简单，选定关卡后通过击打怪兽来增加攻击力，通过打败怪兽来获取道具和素材，并由此来强化武器挑战更高级的怪兽。游戏中拥有多种武器，分别对应怪兽的不同弱点，可有针对性地选择武器来进行作战。游戏本体免费，部分道具收费，请各位选择适合提升实力的方法，不过对玩家的技巧也是个不小的考验。

在享受射击游戏的同时，拥有罕见的100个关卡，每关都会出现3种钥匙，收集完全后进一步解锁隐藏要素，带来出色的耐玩度。玩家可选择多种战机类型，除了A键的通常攻击外，还能用十字键配合B键射出副机，副机拥有守卫自机和辅助攻击的作用，能够环绕在自机周围，自身拥有回避等，消灭敌人获得的能量槽可通过X键使用，增加玩法变化的方式。



文 [illegible] 策划 [illegible]

超级索尼子[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

大家好，我就是Nitro+的虚拟代言人索尼子。你问我为什么会拥有如此大量的粉丝？正好，今天为大家带来的游戏记载了我从出道成长为偶像偶像的过程，在下面我会详细为大家介绍我的成长经历，跟我走吧！

（注：本文对应版本为1.0。）

新人入行

今天，是我第一天来到律音乐事务所的日子，我的经纪人S先生竟然和我一样，是一个初出茅庐的新人！虽然让我有些不安，但那个戴着一副墨镜而且随身携带日本刀的奇怪先生实在太让人害怕了，如果在他手下干活或许会更令人不安吧？

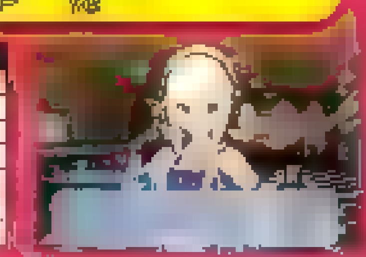
说起来，我的这位新手经纪人的经历也算是不可思议，我在公园唱歌时，他一天上班的S先生正好路过。根据他的说法，这一切都是“音乐之神”的指引。

嗯，好奇怪，这世界上真的有音神明吗？

第一天S先生并未给我安排什么工作，带我熟悉了事务所的业务和基础操作后，便让我回家休息。

操作一览

按键	说明
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]



交流也很重要

我进入事务所也有一段时间了，在S先生的帮助下我渐渐和事务所的大家熟悉起来。我发现根据【对话内容】的不同，对我的演出风格也会产生一些细微的影响，虽说通过对话增减的影响微乎其微，但积少成多后的效果也是很可观的哦。

【TIPS：对话的影响】

在游戏中经常需要玩家根据对话内容进行选择，和其他恋爱游戏一样，玩家给出的选择会影响到索尼子的好感度和能力值，具体规则为：

1.好感度相关：选项通常为两种，一种负面一种正面，选择后增加好感度。根据好感度的高低索尼子会告诉主角自己的一些个人资料，如果想收集索尼子的全部资料，就不断提升好感度吧。

2.性格等于相关：选项通常为两种，其中一种对应相应内容，一种对应歌唱内容，没有负面选项，根据玩家的选择提升索尼子的相关属性。

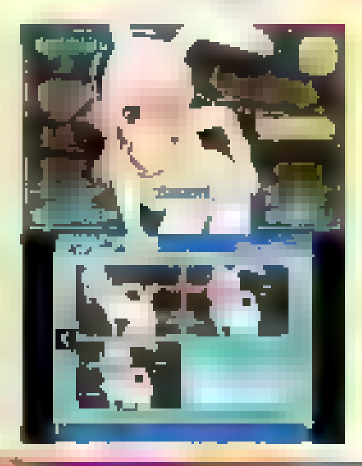
3.曲风相关：选项通常为三种，分别对应三种歌曲风格，没有负面选项，根据玩家的选择提升索尼子的相关属性。

4.[illegible]：有时候会收到索尼子发来的短信，阅读完毕后系统会要求做出回复，回复内容选项为3种，一种负面一种正面，剩下一种对好感度不造成影响。収处理的玩家可以采用S/L大法确保选对答案。

【TIPS：曲风】

根据玩家的不同计划，会影响到索尼子的曲风，游戏中的曲风以三种颜色来判别（活力、偶像、女王[illegible]）。每种颜色对应的衣服风格和新歌曲都各有不同，由于进入第6章后系统会自动删除数值较低的两种属性，因此在游戏中最好针对一种属性进行培养。

第一次摄影



[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

【TIPS：摄影】

通过拍摄可增加索尼子的日（可爱）属性，不过拍摄是一个发展方向中最难增长的选项，若没有特殊需求不建议朝该方向发展。在拍摄前玩家可自由搭配索尼子的衣服，不过本作居然没有记录玩家衣服搭配的功能，在下

次拍摄结束时，索尼子的衣服将自动还原成默认配置，如果对默认服装不满意，玩家必须一次一次更换装备配置，这个设定实在让人不解。

拍摄出的照片分为完美、优秀、普通和糟糕四种评价。只要在时间用完之前按下快门便能获得普通评价，因此想要获得评分高就要多拍。优秀和完美评价的照片，不过这两个评价的要求也高得不少，其中优秀评价只需在特定的角度拍摄即可获得，而完美评价除了要玩家找到最佳的拍摄角度外，对按下快门的时机也有要求，玩家必须在特定的角度和时机才能拍出理想的照片。

那么如何拍摄出理想的照片呢？在拍摄过程中可以多多运用屏幕右下角的感测器寻找最佳角度。感测器根据图标，从左到右分别代表索尼子的头部、身体和下半身三个区域，每个区域的图标高亮，即代表那部位处在镜头以内。确定了大概区域后，就需要玩家根据反射器的提示仔细调整拍摄角度了，此时不仅要利用X和Y键拉远、推近镜头，有些时候还需要玩家移动3DS，通过陀螺仪功能来调整拍摄角度。

当镜头接近最佳角度时，画面中会出现一个锁定界面，根据画面提示按下快门即可。不过游戏的陀螺仪感应度很低，加上要玩家调整镜头的远近，经常会发生对时耗尽也找不到最佳角度的情况。建议在这种情况下尽快拍摄，多拍照片，在最后的评价获得的点数也比较多。

偶像的本职还是演唱会！

今天，我终于实现了一直以来的梦想——在舞台上举办一场属于自己的演唱会，虽然这只是一次连舞台道具都是临时搭建出来的小小的路演，但还是十分感谢为我安排此次演出的S先生。

第一次演出的过程并没有想象中那么顺利，临近上场时我的吉他“day dream”竟然弄丢了，难道这是什么不好的预兆吗？还好早就联系乐器店借到了吉他，在S的帮助下，演唱会总算是有惊无险的成功了。

【TIPS：演唱会】

演唱会可增加索尼子的魅（女王）属性，增长幅度根据表现而定。登台演出的衣服同样可以随心所欲地更换索尼子的着装，当然，在下一次演出时服装搭配同样会恢复成默认配置。

演唱会模式无论在玩法还是画面都和PS系列《初音未来》系列十分相似，通过画面上出现的提示依次按下相应的键位来演奏歌曲，若出错的话，除了会断连外，下屏的人气值也会相应地减少。在操作方面，左侧的十字键根据方向分别对应右侧的X、Y、B、A四个键。由于是NITRO作品，游戏中并没有《初音未来》那样的自由难度、长按和开弓等复杂的操作，通常情况下仅有普通一种难度。曲目一般是从三星难度的歌曲开始，在最后阶段会有一个运用到触屏的操作，不要因为一时松懈而断连哦。

在游戏初期玩家能够选择的[illegible]逐步增加曲目。每首歌都分为普通和困难两种模式，其中普通模式的曲目初始难度为一星，困难模式为四星，画面后的顺序和难度都有所提高。除了两者出现的音符数量有区别外，普通模式只会用到B键和A键，也没有需要同时按两个键的画面，即便只使用右手的按键也能轻松过关，非常适合不擅长音乐游戏的玩家选择。而困难模式的音符数量杂不少，除了会经常出现同时按下的操作外，还有各种连打、交叉连打等操作。由于玩家的最终得分是根据下屏的人气槽决定的，如果在困难模式下无法将人气槽打满，还是选择普通模式更为妥当。

要好好完成所长的委托！

听S先生所说，之前的演唱会十分成功，我也因此收获了一些粉丝。为了帮我扩大知名度，所长利用自己的人脉关系，帮我接了几份广告工作，看来平时除了要练习曲目和课业外，又有的忙了！

【TIPS：委托】

完成所长的委托任务可以提升索尼子的勇（活力）属性，由于委托任务对能力值的要求较高，对玩家来说也有些难度，因此勇也算是一种属性中最容易提升的一项，非常适合新人和音游苦手玩家。

玩家可以把委托当成其他游戏中的任务看待，委托部分的具体玩法和平时的AVG模式毫无区别，只要选择正确的答案即可得到点数。游戏初期的委托任务难度不高，即使看不懂日文的玩家也会有较高的几率答对。不过从第八章开始供玩家选择的答案会增加到3个，并且同时也会增加到四个，回答难度提升不少。进入第九章之后问题则会增加到一个，并且会增加一些容易误导玩家的答案，建议对正确答案没有把握不准的玩家可以采用S/L大法搞定。不过委托对于勇（活力）属性的提升幅度很大，加上即使答错也能拿到一点属性分，不是完美主义者的话完全没有必要特地去追求全对。

偶尔逛逛商店犒劳自己吧

今天，S先生告诉我，之前有一位自称是音乐之神“缪斯”的美丽女性突然出现在他的梦里，而S先生也是因为缪斯选择他的“命运的号码牌”才会来到这家音乐事务所工作，并在公园礼现场遇。

怀着对女神强烈的好奇心，我和S先生一起来到女神缪斯经营的这所商店，果然，这间位在希腊神话中掌管音乐和艺术的女神所经营的商店中，有不少令人心动的商品。

【TIPS：缪斯商店】

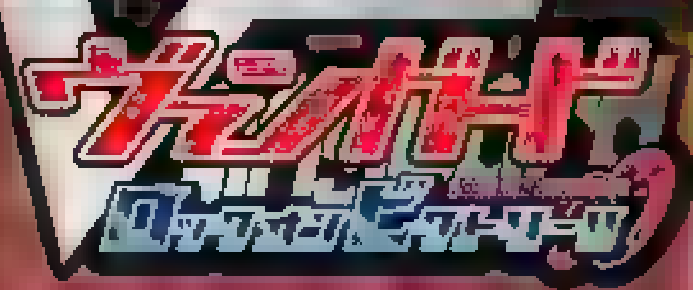
在游戏中无论完成“拍摄”、“演唱会”和“委托任务”中的哪一个模式，玩家都会获得MG（缪斯金币），利用MG即可在缪斯商店购物。

在游戏中选择“购物”就可以从缪斯商店中买东西，这里不但有索尼子喜欢的各色食物，还有饰品、CD和门票。其中饰品可以在举办演唱会或出席活动时戴在身上，CD则可以增加索尼子的歌曲风格。由于在游戏后期系统会自动增加数值较低的两项属性，即便是投资在数值较低的属性中也是浪费，所以最好根据实际需求选购。至于食物的作用就比较简单明了了，使用后可以提升和索尼子的好感度，如果你还了解索尼子的个人资料，就多买一些食物喂饱她吧。

门票是缪斯商店中最为特别的商品，使用后会增加与平时完全不同的舞台。门票分为摄影棚门票和演唱会门票，前者使用后会增加日（可爱）属性，后者则会增加魅（女王）属性。值得一提的是，使用门票的地点可以在各自模式中随意使用。

上面便是将索尼子培养成一名合格的偶像所需要了解的技巧。说实话这款游戏的内容十分简单——乍看之下游戏玩法很多，但各色模式的深度明显不足，时间一长很容易产生枯燥感，而“访问”、“颜色事件”等系统也完全没有什么存在意义，就连索尼子的独特量贩贝尔斯格也没有什么存在感。当然，这款游戏的卖点只能和索尼子自由自在的交流，对于一个索尼子的铁杆粉丝来说，看到自己喜欢的二次元角色活跃在屏幕上，这就够了。

文：[illegible] 编辑：[illegible]



《卡片战斗先导者》是由武士道出品的一款集换式卡牌游戏，在玩家中有着不错的口碑，与动画联动后更是大幅提升了人气。本作是该系列在3DS平台的第二部作品，游戏中玩家扮演一名新手，从规则都不懂的菜鸟开始慢慢变强，最终称霸甲子园。本文对应游戏版本为[illegible]

系统详解

游戏操作

按键	地图界面	对战界面	组卡界面
[illegible]	移动	[illegible]	[illegible]
摇杆	移动	左右方向可切换卡片信息的显示	
A	确定	确定	[illegible]
B		取消	取消
X			[illegible]
Y	[illegible]	[illegible]	[illegible]
L	[illegible]	[illegible]	[illegible]
R	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

※本作也可全部使用触摸屏操作。

主菜单说明

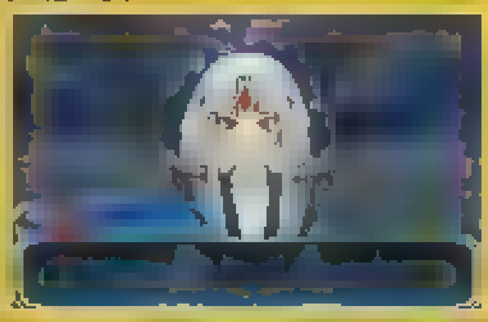
名称	作用
[illegible]	[illegible]
ショップ	商店，[illegible]
デッキカスタマイズ	[illegible]
ファイトスペース	对战区，[illegible]「ファイト」[illegible]
ファイターズロード	[illegible]
パスワード	输入密码获得奖励
トレーディング	[illegible]
オプション	游戏设定，[illegible]
チュートリアル	[illegible]

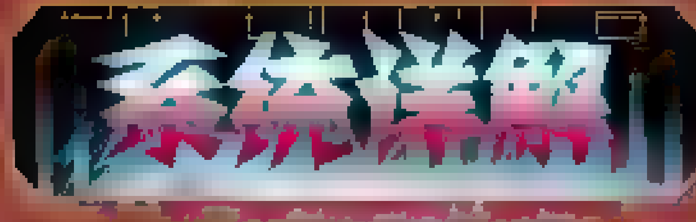
基本流程

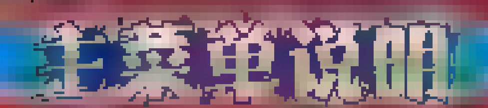
开始游戏后要先选择学校，共有三所学园可供选择，一旦选定后，在通关前无法进行更改。之后是选择主人公的造型和名称，造型共有男女各5种，这个可以在游戏中随意更换。接下来是难易度选择，如果选择简单难度，[illegible]可以多次换手牌，不过获得的VP点数会随着换手牌次数的增加而减少，难易度也可以在游戏中随时更换。

不同学院对应不同的剧情，同样入部的玩家可以免费选择一个系列的预组包并获赠[illegible]该系列的补充包，之后便是与各种NPC对战、赚钱、买卡、更换卡牌，[illegible]上《卡片战斗先导者》的精神，游戏的基本流程大同小异。调查地图上带着感叹号的地方可与NPC进行对战，上有角色名字的圆形标志代表了各种类型的任务。"Mission"代表挑战任务，对手会给出数个课题让玩家挑战，类似解谜局；"Free"代表自由任务，大部分任务需要进行对战，胜利后可将这对手收录到自由对战名单中，以后可以在商店处随时挑战；"Main"代表主线任务，完成对战后可推进剧情的发展。

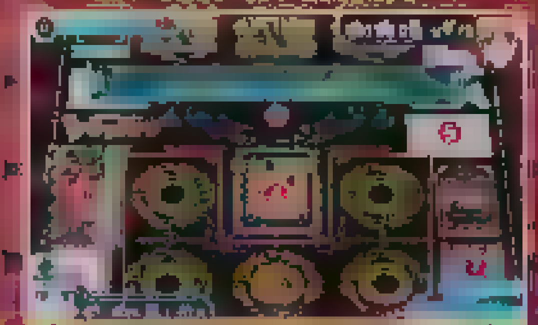
流程进行到一定程度后会开启商店大赛（ショップ大会），比赛为8人淘汰制，战胜对手可获得更多的VP作为奖励，是否参加商店大赛不影响游戏进程，每经过一定数量的对战后，商店大赛就会召开，不急着推进流程的话还是可以多多参与的。





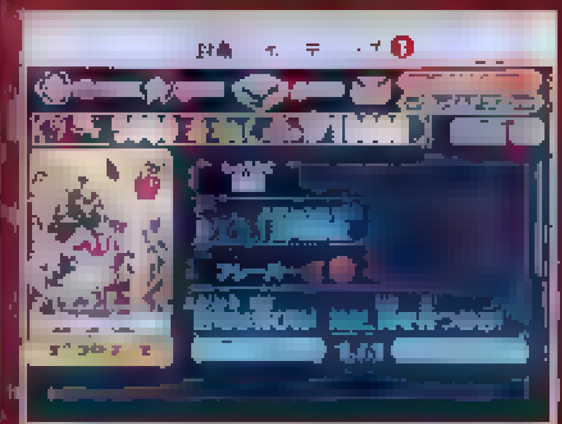


对战场地解说



1 伤害区　当前伤害的地方
2 守护者圆阵　放置守护者的地方
3 后防者圆阵　放置后防者的地方
4 先导者圆阵　放置先导者的地方
5 灵魂区　将卡片压在先导者卡片的下面　成为灵魂
5 触发区　判定卡片的触发效果的区域。
5 牌堆　从这里摸牌
7 弃牌堆

卡片解说



卡片名称　对应部分技能的联动效果
2 等级　需达成条件后才能放置相应等级的卡片
3.技能　不同等级的卡片对应的技能效果有所区别　后文详述
4 触发效果　分为"暴击"、"站立"、"摸牌"和"治疗"四种效果　后文详述
5 氏族　对应部分技能的联动效果
6 种族
7 攻击力
8 暴击值
9 防御力
0 卡片稀有度
1 图案　攻击可看大图
2 卡片编号

各种符号的含义

[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

[illegible]
[illegible]
[illegible]

胜负规则

任意一方伤害区的卡片数量到达6张或牌堆数为0时立即判负。需要注意的是只有先导者位置的单位被攻击命中时才会受到伤害。

对战流程

下面为各位玩家介绍一下对战的基本规则：开始对战后，对战双方依次行动，具体可分为重置阶段、抽卡阶段、Ride阶段、主要阶段、战斗阶段和结束阶段。接下来具体为大家介绍各个阶段以及战前的一些准备工作。

战前准备：开战前，对战双方需要选择一张0级卡片以不会开的形式放置在先导者的位置，这张卡将成为初始先导者，部分初始卡片还会以英文"FV"标注。完成了初始先导者的放置后通过猜拳来决定先攻和后攻，接下来有一次更换手牌的机会，然后双方翻开初始先导者，对战正式开始。需要注意的是，先攻的玩家第一回合没有战斗阶段。

重置阶段：横置的卡片竖立起来的阶段，只有竖立的卡片才能发动攻击。

抽卡阶段：从自己牌堆顶抽一张卡。

Ride阶段：将手牌中比先导者高一级的卡片覆盖到先导者位置。被覆盖的卡片自动变为灵魂。由于后防者卡片的等级不能高于先导者，为了方便自己布阵，最好尽快将先导者位置的卡片等级提高。

主要阶段：可将不高于先导者等级的卡片放置在后防者圆阵，后防者位置已有卡片时也能覆盖放置，不过原来的卡片会自动进入弃牌堆。左右两侧的后防者可以前后移动，另外这个阶段可以发动起动能力。

战斗阶段：横置单位即在这个阶段发动攻击，能否命中取决于攻击方和防守方的力量值。攻击方的力量值取决于卡片的攻击力，可以通过卡片能力以及后排支援和触发卡片的效果来增加攻击力；防守方的力量值取决于被攻击卡片的防御力和放置在"守护者圆阵"里的卡片的防御力。当攻击方的力量≥防守方时攻击命中对手，被击中的后防者进入弃牌堆，如果被击中的是先导者，那么就要按照攻击方卡片的暴击值来承受伤害。先导者攻击或者被攻击命中时需要从牌堆顶抽卡进行判定，攻击方的先导者在判定卡片后将此卡加入手上，而被击中的先导者在判定卡片后将此卡放入伤害区。

结束阶段：结束自己的回合，接下来轮到对方行动，部分异能会在该阶段结束效果。

触发效果

前文的卡片解说里提到过触发效果，总共有四种类型的效果。"暴击"的图案和卡片的暴击值图案相同，其作用是增加一点暴击值。"站立"的图案是一个星字，作用是让横置的卡片竖立。如果是己方回合使用相当于多出一次攻击机会。"摸牌"的图案是一个引字，作用是在牌堆里摸一张牌。"治疗"的图案是一个治字，作用是让伤害区的一张牌进入弃牌堆，不过必须自己伤害区的牌与对方伤害区的牌数才能发挥作用。除了这四种特有的效果外，每张触发效果的卡还可以给己方场上任意单位加5000的攻击力，且暴击效果和增加攻击力可以分别对不同的单位使用。

费用

在《卡片战斗先导者》的战斗中，想发动卡片的各种能力，大多需要消耗费用，下面进行具体说明。

伤害费用：该费用直接与受到的伤害挂钩，受到几点伤害就有几点费用可用，当此费用使用过的卡牌[illegible]翻面，[illegible]的能力[illegible]。

灵魂费用：[illegible]在灵魂区的卡片，除了可通过Ride来蓄积，通过部分卡片的能力也可以蓄积。

手牌费用：部分卡片需要[illegible]手牌来发动能力，[illegible]卡片和守护者。

[illegible]费用：部分卡片需要[illegible]才能发动能力。

构筑卡组

菜单解说

デッキ編集：编辑卡组，A键为增加卡片，Y键为删除卡片，X键为切换卡组和卡池界面，L键为筛选，具体分为阵营、等级、名称、触发效果、稀有度、[illegible]。

デッキ新規：新建卡组。

レシピ読み込み：读取卡组配方，[illegible]已[illegible]的卡组表（需购买）。

レシピ登録：登录卡组配方。

デッキ名変更：更改卡组名。

スリーブの設定：更换卡套。

デッキを空にする：[illegible]的卡组。

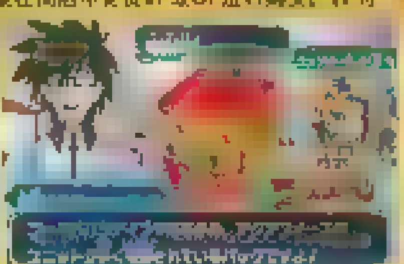
プレイマットの設定：更换卡垫。

卡组构筑规则

卡组由50张卡牌构筑，其中带"守护者"字样的卡片最多只能放4张，拥有触发效果的卡片必须放16张，除治疗效果的卡片必须放4张外，其他触发效果的卡片数量可在12张内自由调配，除了这20张有特殊限制的卡片外，其余的都可以随意构筑，只需要遵循同名卡片最多只能放4张（部分卡最多只能放2张）这个规则即可。这里需要特别说明一下"守护者"，这类卡片是专职防守卡，具体效果可分为两种：第一种是丢一张手牌进弃牌区，之后可以无视对方的力量阻挡一次攻击；第二种是展示牌堆顶5张卡片，然后将这5张卡片全部放入守护者圆阵。

商店

游戏中大部分卡片都需要在商店中花费VP或CP进行购买，VP可通过对战来获得，CP则是同种卡片数量超过4张时自动兑换的点数（除了卡片，玩家还能在商店中买到卡垫和卡套），以下是商店里各选项的含义。



パックを買う：购买卡包，每包里面含5张卡片，每盒30包，购买时必须买完一盒后才会出新盒。由于一盒里面只有一张SP和三张RRR，因此想得到稀有卡片的难度较高。

トライアルデッキを買う：购买预组卡组，可直接使用预组卡组进行对战，当然强度不会太高。

レシピを買う：购买卡组配方，现在能使用该卡组进行对战，不过卡组里的卡片需要自行收集。

コレクションパックを買う：购买收集卡，大多为PR卡片。

スリーブを買う：购买卡套。嗯，当然用途不是太大。

挑战任务简要攻略

挑战任务共有50个项目，正式成为部员后就能在地图上找到对应的NPC接受挑战，后期任务会随着前期任务的完成度以及剧情推进度逐渐开放，最后一个任务需要战胜"[illegible]"后才会开放，下面给出所有题目的解法供大家参考。注意：[illegible]下文中"驱动攻击"的判定目标均为对方先导者，"单独驱动攻击"为不让后排的后防者增加攻击力，一般都是留作更换卡片后使用。

任务1

[illegible]

行动步骤

[illegible]

任务2

[illegible]

行动步骤

[illegible]

任务3

[illegible]

行动步骤

[illegible]

任务4

[illegible]

行动步骤

[illegible]

任务5

[illegible]

行动步骤

[illegible]

任务6

行动步骤

[illegible]

任务7

行动步骤

[illegible]

任务8

行动步骤

[illegible]

任务9

行动步骤

[illegible]

任务10

行动步骤

[illegible]

任务11

行动步骤

[illegible]

任务12

行动步骤

[illegible]

任务13

行动步骤

[illegible]

任务14

行动步骤

[illegible]

任务15

行动步骤

[illegible]

任务16

行动步骤

[illegible]

任务17

行动步骤

[illegible]

[illegible]

任务18

行动步骤

[illegible]

任务19

行动步骤

[illegible]

任务20

[illegible]

行动步骤

[illegible]

任务21

[illegible]

行动步骤

[illegible]

任务22

[illegible]

行动步骤

[illegible]

任务2[illegible]

[illegible]

行动步骤

[illegible]

[illegible]

任务24

[illegible]

行动步骤

[illegible]

任务25

[illegible]

行动步骤

[illegible]

任务26

[illegible]

行动步骤

[illegible]

任务2[illegible]

[illegible]

行动步骤

[illegible]

任务18

[illegible]

行动步骤

[illegible]

任务29

[illegible]

行动步骤

[illegible]

任务30

[illegible]

行动步骤

[illegible]

任务48

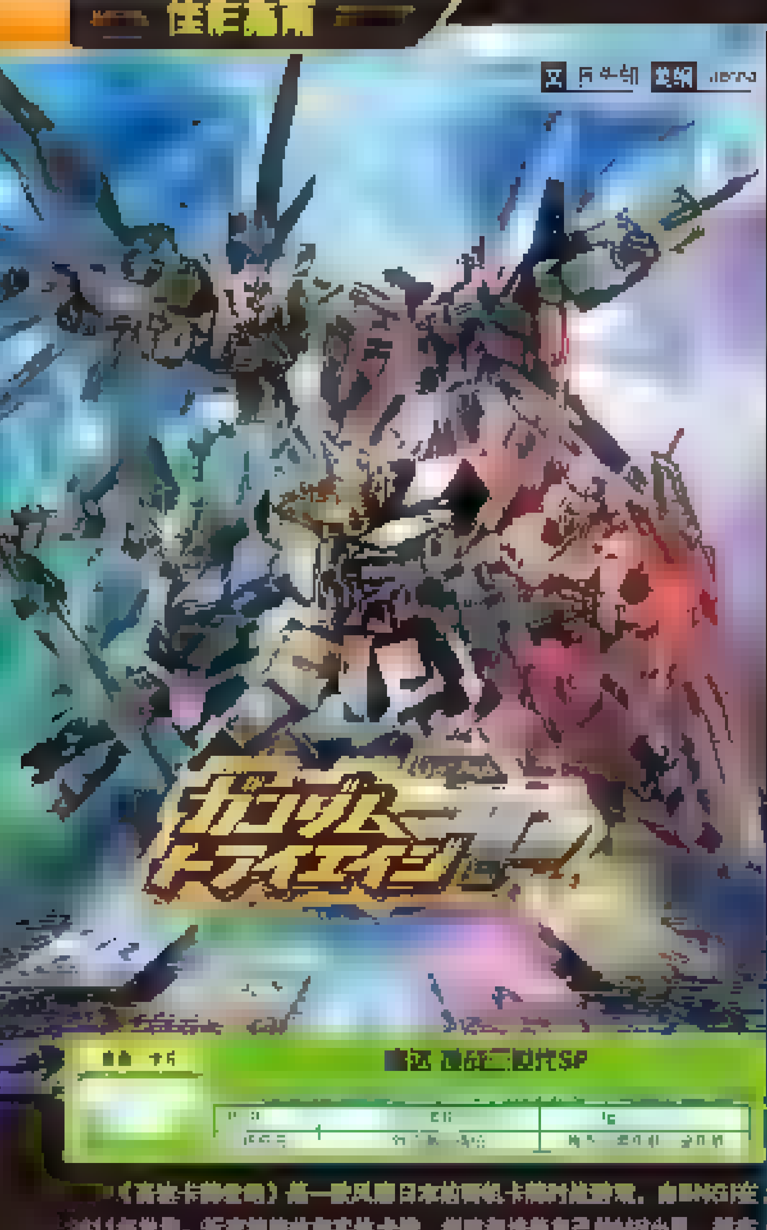
行动步骤

任务49

行动步骤

任务50

行动步骤



《高达卡牌对战》是一款风靡日本的街机卡牌对战游戏，由BANDAI在2011年发售。玩家能够收集实体卡牌，组建和培养自己的MS小队，并在街机上和其他玩家进行对战。经过几年的时光，游戏的系统得到了不少改进，卡牌的数量也在不断扩充，从UC世代到新作的《AGE》、《建创者》等等作品中的机体都有自己的登场。本次上市的《高达卡牌对战SP》在街机版三周年之际发售，是一款将街机版这几年的游戏内容和几乎所有卡牌都收录其中的游戏。玩家在掌机上就能完成收集、培养、对战等多项内容，游戏中共有400多个任务，超过1500张卡牌可供收集，还能够通过通信模式来和其他玩家进行对战，并有可供挑战的内容。下面就让我们一起来看看吧。

玩法和系统

基本系统

游戏继承了街机的系统，玩家需要挑选一张机体卡和一张机师卡，组成一个小队出战。进入战斗后，玩家可以在上屏看到战场画面和敌我双方的一些信息，而在下屏可以看到双方的卡牌。玩家将一张我方卡牌拖动到敌人上方即可锁定该敌人，将所有卡牌布置好之后，触摸下屏右方的战斗按钮即可开始本回合的战斗。在普通的任务中，玩家的战斗时限为3回合，3回合内没有完成任务目标的话就会失败。大部分任务的胜利条件都是消灭敌方队长机，有些任务的敌方队长会在开场就出现，有些则需要玩家先消灭一些敌方杂兵后才和其他增援一起出现。另外也会有像这样的巨型BOSS出现，这些BOSS每回合开始时都会使用具有特殊效果的技能攻击，玩家需要根据屏幕提示在下屏上操作卡牌来回避，成功回避就能够避免巨大伤害的画面。

▲巨型BOSS每个任务中都会出现，需要玩家使用回避的技能

每个回合中，玩家能够布置卡牌的时间为20秒，超过时间的话，系统会按当前状态强制开始战斗。如果玩家在剩余10秒之前手动开始战斗的话，还能获得快速出击的奖励，让我方所有机体速度增加200。玩家放置卡牌时，如果上屏的必杀量槽已满，让卡牌使用必杀技的话，卡牌上会显示……，这时快速左右拖动卡牌的话就能让卡牌进入发动必杀技的状态，再锁定敌人的话，下次战斗就会使用必杀技。选中发动的卡牌再按下屏左侧的按钮可以取消必杀状态。

玩家在锁定敌人卡牌时，可以看到一个百分比数字的显示，这代表了对手受攻击伤害的预测，其数字为攻击的单位伤害能够打掉的敌人HP的百分比，如果显示100%的话就表示直接伤害能够击破敌人。使用必杀技时，将显示必杀技的基础伤害比例。伤害不足以击破敌人的话，玩家可以将两张我方卡牌叠加起来，这样的话上方卡牌会作为援护加入战斗，下面也会显示加入援护后的伤害量。援护不仅能够提高总伤害，同时也会对主战机体进行援护加成。战斗中，援护卡牌的普通攻击伤害较低，但是让其发动必杀技的话依然会造成全额伤害，所以在能够使用必杀技的时候可以积极使用。如果觉得某个敌人不好对付或是想要留到下回合解决的话，可以把我方卡牌放在空地上待机，这样它就不会参与本回合的战斗。但是要注意，敌人有时也会对我方援护或待机的卡牌发动攻击。

▲机体卡牌配置完成后按下战斗按钮，开始本回合的战斗

被援护的卡牌不但会被攻击击破，更会使我方失去先手，会让玩家非常被动。敌人的援护我方无法攻击上，只能等其不在敌人背后再行攻击，敌人也会主动出击。

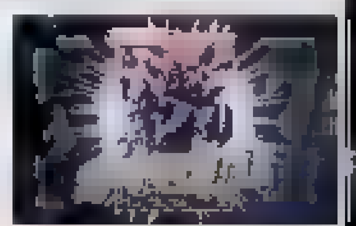
配置完毕后，双方机体会按照玩家摆放的顺序依次进行战斗，不过加速机师的战斗会强制在最后发生。开始战斗后，双方机体会依序展开攻击和防御，速度高的一方先手攻击，另一方反击。带有追加加成（ブースト）能力的机师会在这里发动特殊能力（后述），没有的话就需要玩家快速反应按下A键来进行速度的提升。玩家的机体展开攻击时，有攻击加成能力的机师会开始转盘，而没有该能力的情况下，屏幕下方会出现一个自动来回的进度条，当进度条的指针到达最右端的位置时按下下屏显示的A键能够提高50%的攻击力，早按或晚按会降低加成。而在防御敌人攻击时，有防御加成能力的机师可以进行转盘，而无能力时系统会在下屏随机显示X、B或A键，玩家需快速按下相应的键，受到的伤害就能够减少，按错了或按慢的话会受到全额伤害。战斗中击破敌人机体的话就能够得到……在普通任务中敌方机体在下一回合中无法行动，不过每个任务只有3回合，所以最好还是尽快让机体在同一回合内击破，否则战力过少的话，3回合过关的目标就会变得比较困难。

▲配置卡牌时可以看到攻击伤害的预测

完成任务或任务失败后会进入结算界面，这里会根据玩家在关卡中的表现作出相应的评价，任务难度、玩家造成的伤害、完成回合数等都会影响评价。除此之外，玩家还会获得经验值来升级自己军阶，也能获得一定数量的G。G是游戏中的货币单位，各种对任务、高难度任务和游戏模式都需要G才能开放，最终任务的开放需要获得500万G。

结算过后，就到了喜闻乐见的开卡阶段，通过战斗获得的卡牌会在这时一一揭晓……

P级以上卡牌的话，还能拆到同机体的特别卡牌。如果获得了重复的卡牌，系统会自动将其转化为强化点数，强化点数可以在战前编成小队时对机体使用。此外，卡牌会在下次战斗中增加机体的有利效果，并且每张卡牌在每场战斗中都有使用次数限制。在面对强敌时多加应用，不仅能增加战斗胜算，还能提高获得好卡的几率，真是一举两得。另外，如果有好机体一起玩的话，通过通信对战能强化点数等其他数据，每200点为100点，很快就能获得大量点数。



▲[illegible]

[illegible]

游戏的主要游戏模式共分为三个：基本行动（メインオペレーション）、特别行动（スペシャルオペレーション）和全国对战（Gコマンダーバトル）。除此之外，还有一个要靠扫描QR码的关卡模式。

基本行动模式是游戏的主要剧情模式，关卡的数量相当多，包括了系列作品的作品，从“トライエイジ”第0弹至第6弹，“ジオンの興亡”第1弹至第2弹，“U.C ミッション”“Build MS”弹至第6弹每弹所有内容，各种内容会根据玩家的G星数开放。每一弹的关卡全部完成后，系统会给予玩家一定的奖励，如完成“ジオンの興亡”第2弹之后，玩家就会获得经验值提升25%的奖励，这个倍率会不断地累加。基本行动模式的任务难度从简单的到非常困难的，各有不同，玩家可以通过关卡来获得卡牌，自由搭配，武装自己的小队，从而组建强大的军队。在完成特定关卡并获得一定星数之后，这些关卡会开放其EX模式，EX模式的难度普遍较高，非常具有挑战性，完成后的奖励也相当丰厚。需要注意的是，游戏中的卡牌都有自己的出处，想要获得特定的卡牌，就要到相应的关卡中去找。在卡牌图鉴中，玩家可以看到卡牌的出处。

特别行动模式在玩家开始游戏不久后就会开放，这些任务难度都相当高，当然奖励的卡牌和配件也都是在基本模式中得不到的。这个模式的关卡非常需要G星数来解锁，有些关卡也会有EX难度。

全国对战模式需要玩家使用200颗G星的才会开放，玩家要作为一名日本玩家，在日本的各个区域内战斗，提高自己的排位，从而成为区域头领，最终制霸全国。和其他模式不同，这里的战斗虽然也是和AI进行，但采用的是PvP战斗规则，在上述的战斗基础上，玩家除了在自己的回合主动攻击卡牌之外，还要在对手的回合中选择示威或防御，并且要避免我方哪一机体被击破，从而更多地使用必杀技来应付对方的进攻。另外，PvP规则中被击破的机体会在下回合中重新登场，但是在击破敌人的机体就会获得一颗星，先获得一定数量星的一方就会获胜。虽然这个模式的关卡数量看似不多，但是玩起来难度比PvE规则要大得多，加上这里多数都会有不同的敌人等待玩家，玩起来也是充满变数和新鲜感的，在PvP任务中调剂了就可以来挑战一下。

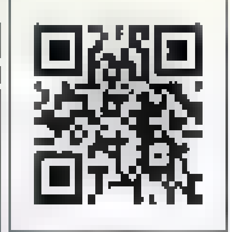
▲[illegible]

▲[illegible]

QR码任务是一系列通过QR码来发布的任务，玩家只要扫描特定的QR码就能获得相应的任务。完成每个任务后都会获得相关的奖励，例如击力增加100、获得经验值提高25%，以及一些稀有的部件等等。这些属性的奖励无论玩家使用什么机体都能永久存在，所以值得一上来就尽量完成。普通难度的QR码任务，提高的属性在初期会有不小的作用。另外，还有几台机体可以直接扫描QR码获得，在游戏初期帮助很大。下面列出一些已知的QR码图片，玩家可以直接用3DS对图片进行扫描。

QR码任务一览

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
01	[illegible]		[illegible]	[illegible]
02	[illegible]	3	[illegible]	QR02
03	[illegible]	2	[illegible]	QR03
04	[illegible]	4	[illegible]	QR04
05	[illegible]	2	[illegible]	QR05
	[illegible]	2	[illegible]	QR[illegible]
	[illegible]	3	[illegible]	QR[illegible]
	[illegible]	3	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	2	[illegible]	QR[illegible]
	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	5	[illegible]	QR[illegible]
	[illegible]	4	[illegible]	QR[illegible]
	[illegible]	6	[illegible]	QR[illegible]
	[illegible]		[illegible]	QR[illegible]
	[illegible]	4	[illegible]	QR[illegible]



▲QR01 ▲QR02 ▲QR07

▲QR08 ▲QR09 ▲QR[illegible]

▼QR12 ▼QR[illegible] ▼QR16

▲CR19

▲CR24

▲CR25

▲CR27

▲CR29

▲CR30

卡牌QR码一览

[illegible]	[illegible]
[illegible]	CH-01
[illegible]	OR-02
[illegible]	CH-03

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
フリ[illegible]ダムガンダム	[illegible]

▲QR10

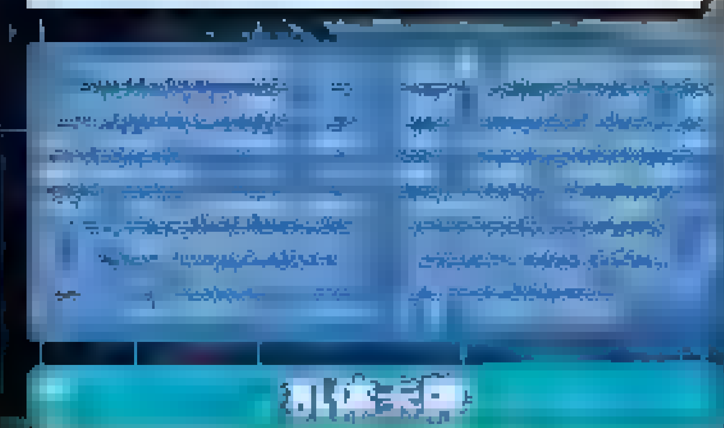
▲QR102

▲QR103

▲QR104

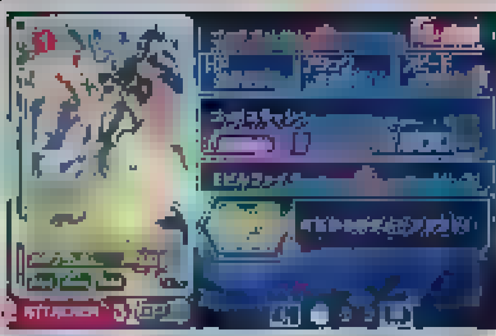
▲QR105

卡牌



机体卡牌

作为高达游戏，机体当然是游戏中的核心。游戏中的机体卡牌总数为967张，不过其中有不少同一机体不同角色、不同装备或不同属性的存在，所以即便同一台机体也会有相当大的性能差别。在机体卡牌信息的界面中，可以看到不少机体的属性，步骤下面就让我们来简单了解一下机体的属性。



❼ 机体的必杀技名称，6种属性都有相应的必杀威力。必杀技消耗的能量是在战斗中需要提前计算的，[illegible]未攻击的话每个回合最可能只能使用一次必杀技，造成巨额的损害。

❽ 机体所属的开发系统，[illegible]。

❾ 机体的特殊技能，只有少部分机体会有，知道各种高达的特殊技能在[illegible]的作用。

❶ 卡牌的图片，稀有度越高的卡牌图片就越华丽。

❷ 机体的战斗类型。共有攻击者（アタッカ）[illegible]为红色光剑，[illegible]攻击力较高）、枪手（ガンナ[illegible]）图标为蓝色光枪，[illegible]速度较高，和防御者（ディフェンダ）图标为绿色盾牌，[illegible]HP较高[illegible]。攻击者、枪手、防御者、攻击者的循环相克关系，克制时伤害有一定提高。另外，进行援护攻击时，援护机体和攻击机体是同一类型的话也会增加伤害。

❸ 卡牌的稀有度，是卡牌强度的简单参考。

❹ 机体名称，不同卡牌同一机体的情况下会出现重名的情况。

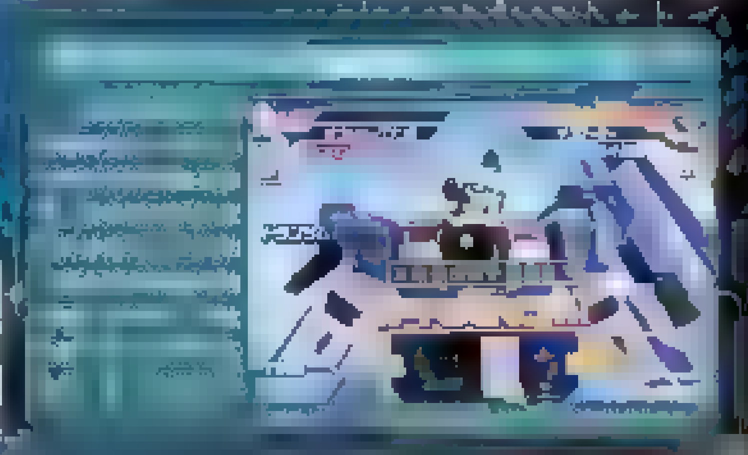
❺ 机体的固有技能，[illegible]可以查看详细情况（后述）。

❻ 机体的重要属性，有HP、攻击（アタック）和速度（スピード）三项。HP代表了机体能够承受的伤害量，攻击代表了机体能够造成的伤害，速度则代表了机体获得先手攻击机会的能力。平均来说，三项数值合计在8000以上的机体就是相当不错的了。

❿ 搭乘机师。虽然游戏中不限制机师和机体的搭配，但是如果使用原作中的机师（一般是原作中的驾驶者）来搭配的话会获得必杀技威力+500的奖励。

⓫ 地形适应性。游戏中的地形共有宇宙、地上、水中、森林和沙漠这五种，适应性的图标由高到低分别是★、[illegible]、▲、×五种。地形适应对机体的影响很大，★[illegible]的情况下会分别为机体增加1000和500的速度，并且★时的攻击命中率会大幅提高；而地形适应性只有▲时速度会降低500，×时直接不能出战。除此之外，适应性还影响到转轮等操作的难度，适应性越高，越容易掌握操作的时机。

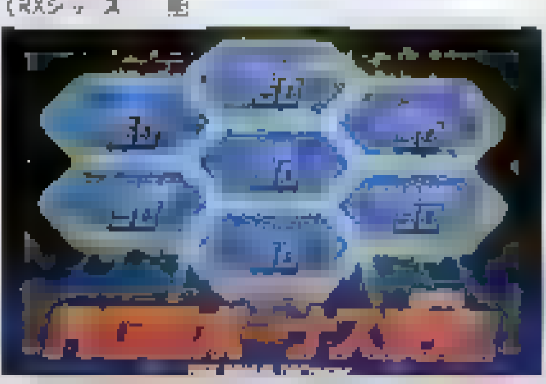
在这些可见的属性之外，每台机体还有一些隐藏属性。其中比较重要的有两个，第一是机体攻击的类型，共包括打击、实弹、光线三种，机体的普通攻击和必杀技都属于其中一种；第二是机体的耐性，也就是防御能力，游戏中的每张卡牌都有隐藏的打击耐性、光线耐性和实弹耐性三种防御能力，能够减少相应种类攻击的伤害。



[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	HP·[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]

游戏中为卡牌进行升级的系统被称为"升级系统"，在战斗中击破敌机就能获得经验值，从而进行升级。要注意的是，游戏中升级并非针对单张卡牌，而是针对一个系列，如元祖高达、钢加农和钢坦克都属于RX系列（RXシリーズ），能天使、力天使等都属于天人侦察（ソレスタルビーイング）系列。每次卡牌获得的经验值都会加给整个系列，升级时也会是系列内所有卡牌同时升级，包括未获得的卡牌。同时一些系列有着自己独特的玩法。例如AGE系统的高达除了普通的升级之外，还会根据任务中击破的机体来获得额外经验值，用以升级HP、攻击、速度甚至各种抗性等数值。



▲AGE[illegible]

[illegible]

和卡牌机相同，游戏也提供了让玩家自己打造机体的"Build MS系统"。这个系统让玩家获得100种以上[illegible]。玩家可以在游戏中获得一些简单机体的设计图，之后就能够生产相应的MS，并对MS的技能等要素进行搭配。在出击时，选择Build MS卡牌后，就能够选择自己打造的机体。这里要注意的是，只要在其中选择了某机体，即使没有实际在战斗中使用，该机体也都会视为已出击。打造的机体根据出击次数可以获得各种能力加成，在出击10次、30次时还能解锁新的机体技能可供选择。通过让已有的机体多次出击并满足一些其他条件，玩家还能解锁新的设计图和新的能力，例如扎古II（F）多次出击后能解锁扎古II量产型，两者再次出击后[illegible]专用扎古II了。在Build MS开发界面中，玩家能够查看当前出击的机体次数和所需条件，以及解锁下级机体的条件，慢慢开发就能够打造出非常强力的机体。

[illegible]

有了机体自然少不了机师，毕竟"MS的性能并非代表战力的差距"。和机体卡一样，机师卡[illegible]名字。除了这些之外，每张机师卡牌还有一些其他属性：HP、攻击力（アタック）和速度（スピード）三项基础属性在搭乘机体时会加到机体的属性中。机师的强化能力（ブースト）会在左下角注明类别和等级，另外界面中还会写明该机师独有的机师能力，其中绝大多数机师能力为"当HP降至一半以下时，攻击值+400"[illegible]。机师能力多为限定条件下发挥的技能，触发的条件包括[illegible]等五花八门的条件。[illegible]搭乘红色MS时速度增加[illegible]，很有趣的设定。

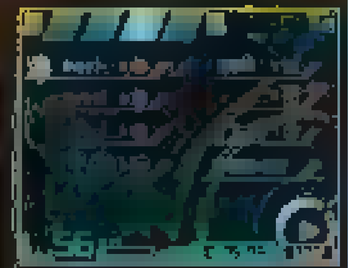
游戏中每位机师都有一项强化能力（ブースト），其中包括攻击强化（アタックブースト）、防御强化（ディフェンスブースト）和速度强化（スピードブースト）等，分别会在战斗中[illegible]时触发。触发能力强化时上屏会出现不断循环旋转的转轮，其中有[illegible]星～3星的ブースト等选项，[illegible]按下的A键可以使转轮停止旋转，从而选中其中一项。1～3星分别代表了对该属性10%～30%的强化。选中ブースト的话会根据该机师的强化等级，对相应属性进行200%上下的强化，角色也会帅气地说出原作中的名台词。一般情况下，转轮的旋转速度还在可掌控的范围内，适应一下手感就很容易选中ブースト，从而达到最好的效果。要注意的是，攻击力强化以及其他一些技能的加成效果，是不会显示在配置机体时的面板数据中的，所以在配置机体时要把这些因素也考虑在内，以免造成判断失误。有些战斗中，敌方机师会同时发动强化，这时就会引发强化对决（ブーストバトル），敌我双方开始同时转轮，这时系统会以ブースト3星、2星、1星的顺序比较双方转出的结果，[illegible]而获胜的一方会获得更高的强化效果，打平的话[illegible]。

个别主角级机师在基础能力之外，还具有"觉醒"能力，有觉醒能力的机师会在卡面右上角注明其觉醒类型，如例图的就具有ニュータイプ觉醒能力。觉醒包括了新人类、SEED、明镜止水等强化状态，在战斗中满足特定的[illegible]，系统会提示"觉醒的[illegible]"，这说明该机师已经准备好发动觉醒。下一回合开始时，玩家就可以在已准备好的机师中选择其一发动觉醒。觉醒后，根据觉醒类型不同，机师的基础能力会得到大幅提升，同时强化能力时会追加高级强化（ハイパーブースト），在[illegible]的属性。

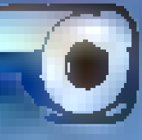
▲[illegible]

系统详解

基本操作



基地菜单



关卡选择界面

任务界面

临时接任务，一个就是评价任务，有一个就是讨伐任务。在完成上述任务后，都可以在对应的酒馆中，直接接任务。而一次出击最多只能接三个任务，因此需要完成结合对应的多种任务搭配好再挑战。有的任务的条件有可能相性不佳，因此不会出现自己必须接满三个任务才出击，一个一个分别完成也不错。[illegible]

[illegible]

存档界面

本作并不支持自动存档，[illegible]个存档位置，[illegible]，因此记得退出游戏之前一定[illegible]大部分玩家的需求，[illegible]存档一下。本作[illegible]

整备界面

[illegible]GV（[illegible]）[illegible]，（アイテム）[illegible]（ステータス）[illegible]

技能界面

[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ヴォルテ[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	回复少量HP	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	HP[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

装备界面

[illegible]增加GV的基础能力，但装备上所带的效果则将也相继[illegible]

武器（避雷针/ダート）

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	6	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	8	[illegible]
ヴァユ[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
テュラ[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]（レンズ）

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
勇敢のレンズ	9400	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	8000	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	28000	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	2100	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	8000	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	16000	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	8000	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	8000	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	58000	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	10000	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	6000	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	16000	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	64000	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	9400	[illegible]	[illegible]
[illegible]のレンズ	64000	[illegible]	[illegible]

戒指（指轮／リング）

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]の指輪	940	[illegible]	[illegible]
[illegible]の指輪	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]の指輪	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]の指輪	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]の指輪	2800	[illegible]	[illegible]
[illegible]の指輪	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]の指輪	8100	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	940	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]の指輪	2400	[illegible]	[illegible]
[illegible]の指輪	14900	[illegible]	[illegible]
[illegible]の指輪	8100	[illegible]	[illegible]
[illegible]の指輪	57100	[illegible]	[illegible]
セラフリング	14500	[illegible]	[illegible]
セラフリング	02500	[illegible]	[illegible]
[illegible]の指輪	56000	[illegible]	[illegible]
[illegible]の指輪	24000	[illegible]	[illegible]

吊坠（ペンダント）

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]のペンダント	0	[illegible]	[illegible]
[illegible]のペンダント	10000	[illegible]	[illegible]
[illegible]のペンダント	5000	[illegible]	[illegible]
[illegible]のペンダント	50100	[illegible]	[illegible]
[illegible]のペンダント	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]のペンダント	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]のペンダント	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]のペンダント	3400	[illegible]	[illegible]
[illegible]のペンダント	1500	[illegible]	[illegible]
[illegible]のペンダント	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]のペンダント	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]のペンダント	18800	[illegible]	[illegible]
[illegible]のペンダント	50000	[illegible]	[illegible]
[illegible]のペンダント	55000	[illegible]	[illegible]
[illegible]のペンダント	29570	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
モルフォオレコード	30000	[illegible]	[illegible]
モルフォオレコード	30000	[illegible]	[illegible]
モルフォオレコード	30000	[illegible]	[illegible]
モルフォオレコード	30000	[illegible]	[illegible]
モルフォオレコード	30000	[illegible]	[illegible]
モルフォオレコード	30000	[illegible]	[illegible]
モルフォオレコード	30000	[illegible]	[illegible]
[illegible]のペンダント	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]ペンダント	[illegible]	[illegible]	[illegible]

※モルフォオレコード [illegible]

商店界面

[illegible]

道具开发界面

[illegible]

[illegible]发[illegible]说

[illegible]的道具需要[illegible]才能[illegible]。[illegible]而[illegible]的道具[illegible]。[illegible]但是[illegible]要[illegible]道具[illegible]。[illegible]以下为[illegible]的获得方法

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
アホイナカサ	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	グレネイダ [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
セイリコウ[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ヒヒイロ[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
マイク[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

与シアン的交流

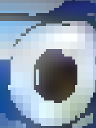
[illegible]后会[illegible]与シアン[illegible]的对话剧情，对话的内容是在见[illegible]故[illegible]中[illegible]，但[illegible]需要[illegible]（通过关卡、[illegible]

升[illegible]对话的[illegible]会[illegible]。[illegible]了[illegible]个[illegible]。[illegible]的剧情[illegible]

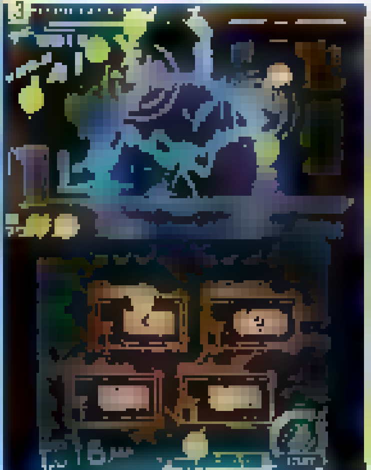
[illegible]シアン[illegible]"电子[illegible]"[illegible]在GV[illegible]中[illegible]HP[illegible]（[illegible]）[illegible]使GV[illegible]EP[illegible]（BGM[illegible]（[illegible]）[illegible]

[illegible]シアン[illegible]，就可以[illegible]。[illegible]シアン[illegible]，[illegible]"手作りのペンダント"[illegible]（アメノウキハシ）[illegible]，即可[illegible]BOSS。

战斗系统



画面解说



1 HP槽[illegible]
2 EP[illegible]
3 当前[illegible]
4 [illegible]
5 SP槽[illegible]
6 [illegible]
7 敌[illegible]HP槽
8 [illegible]
9 当前[illegible]

人物要素

[illegible]

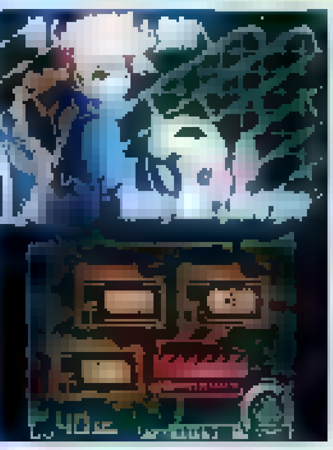
GV的[illegible]，[illegible]HP[illegible]。[illegible]

[illegible]

EP相关

冲刺&跳跃

技能发动&SP槽



[illegible]回复[illegible]，[illegible]需要6[illegible]回[illegible]。若是装备能[illegible]值"[illegible]のレンズ+"[illegible]缩短至52秒左右。[illegible]可缩短至40秒[illegible]

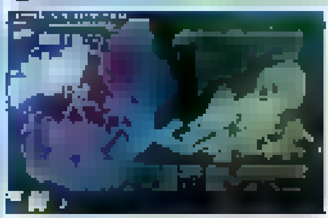
基础能力等级提升

初期200，等级每提升1级，[illegible]P[illegible]5点，99级时P[illegible]最大值[illegible]固定为[illegible]，没有任何提升手段[illegible]，不断击破敌人赚取经验值[illegible]999。

[illegible]固定为500，[illegible]通过装备[illegible]能值"[illegible]のレンズ"来提升。

关卡要素

荣誉点数（[illegible]ドス）



[illegible]敌人造成伤害、有效率地击败敌人，又或是达成关卡限定的[illegible]条件时，就会在上屏画面左上角显示获得荣誉点数。荣誉点数在满足特定条件后，将会转化为关卡的[illegible]得分[illegible]。玩家获得荣誉点数时[illegible]会[illegible]达到的倍率，获得的荣誉点数越多，转换的倍率也会随之提升。当[illegible]荣誉点数后[illegible]转换[illegible]分数将会[illegible]非常[illegible]的数值，这也是获得[illegible]的关键。转换荣誉点数的条件有以下两种：

[illegible]特殊攻击技能。

[illegible]中断点

[illegible]是，[illegible]到[illegible]荣誉点数和[illegible]。由此[illegible]

[illegible]就是全程不[illegible]攻击，[illegible]中断点，[illegible]攻击达[illegible]155——[illegible]达到[illegible]条件，[illegible]对关卡的[illegible]攻击方式[illegible]有[illegible]的理解[illegible]自身的操作[illegible]，[illegible]的话，[illegible]一个恰当的时间点发动特殊攻击[illegible]中断点[illegible]，[illegible]上[illegible]。另外[illegible]个原因，[illegible]为了保持荣誉[illegible]，[illegible]下，转换荣誉点数的条件是发动"特殊攻击"[illegible]，也就是说[illegible]"[illegible]"[illegible]。

荣誉点数的计算方式是[illegible]"デュラハン"以外的[illegible]攻击[illegible]造成[illegible]伤害，[illegible]荣誉点数，而在[illegible]时，还会[illegible]额外[illegible]点数，以下为[illegible]有[illegible]点数的[illegible]方法。

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
TRIPLE	[illegible]	[illegible]
	400	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
AMAZING	[illegible]	[illegible]
	750	[illegible]
	900	[illegible]
BONUS	[illegible]	[illegible]BOSS
	500	[illegible]BOSS
SECRET	[illegible]	[illegible]
	200	[illegible]アンデー[illegible]
	[illegible]	[illegible]アンデ[illegible]コロフロ[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]

[illegible]关卡相关的[illegible]攻略[illegible]

冒险菜单

[illegible]关卡中[illegible]键[illegible]冒险菜单[illegible]。L/R键可以在前四个菜单中进行切换[illegible]

[illegible]菜单

1 [illegible]菜单：[illegible]菜单中[illegible]，[illegible]中更换装备[illegible]

2 [illegible]情报&道具：[illegible]情报&道具界面

3 按键设定：等同于基地菜单中的按键设定

4 技能[illegible]：[illegible]只能[illegible]，不能更换技能

5 最高菜单：详细见下文

RETRY：[illegible]

RESTART：从本关卡[illegible]重新开始[illegible]

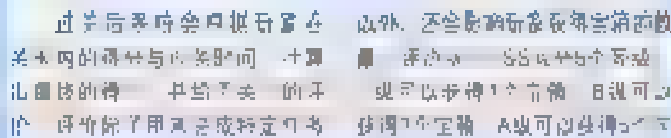
中断点

[illegible]关卡中[illegible]的[illegible]中断点[illegible]前的得分、关卡进行时间、SP[illegible]等[illegible]，[illegible]荣誉点数会[illegible]分数。假设玩家在进行时间[illegible]，若是在[illegible]时间，不[illegible]中选择RETRY，就可以从这个中断点重新[illegible]

勋章&宝石

[illegible]中[illegible]各种道具，有[illegible]，有[illegible]勋章[illegible]，[illegible]关卡中[illegible]选择画面的对应关卡右上角[illegible]宝石[illegible]

评价结算



过关后系统会根据[illegible]关卡内的得分与[illegible]时间[illegible]，评价除了用[illegible]以外，还会影响[illegible]。[illegible]SS[illegible]，[illegible]A级可以获得[illegible]

得 [illegible]可以获得 个宝箱 [illegible]可以获得 3个宝箱 [illegible]宝箱数量加上关卡中获得的勋章数量就是所获得[illegible]的宝箱数量 [illegible]每个宝箱对应一个奖励[illegible] 因此宝箱越多越好

[illegible]都各自设立了不同的评价得分标准 [illegible]关卡内[illegible]时间[illegible]显示在画面[illegible] 时间的右侧显示了[illegible]★不足 [illegible]时间所对应的结果 ★ [illegible] 5 [illegible] ★ [illegible]5倍 [illegible] 5倍，[illegible]程度可想而知 [illegible]的关卡[illegible] [illegible]的评价

主线流程攻略

本篇攻略为主线流程[illegible] [illegible]

[illegible]オロチ[illegible] [illegible]ギトラ[illegible]

[illegible] "ライトニングスフィア" [illegible] "スパークカノン" [illegible]SP2的[illegible] "アンリミテッドウォル[illegible]" [illegible] "アトランティア[illegible]" [illegible]EP[illegible] 的组合。等级提升到65级后 "アンリミテッドウォルト" 可以变成 "ブーストウォルト" [illegible]EP持续[illegible] "リヴァイヴウォルト" [illegible]SP2的HP全回复辅助技能

[illegible] "[illegible]のレンズ" [illegible]EP[illegible] [illegible]2的组合[illegible] "[illegible]のレンズ" [illegible]EP[illegible]

[illegible]

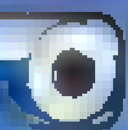
的能力

"[illegible]のペンダント"

[illegible]EP[illegible] [illegible]BOSS[illegible] [illegible]のペンダント [illegible]EP[illegible]

"[illegible]のペンダント" [illegible]BOSS[illegible] [illegible]のペンダント [illegible]

6 [illegible] [illegible]BOSS的HP[illegible] "第一阶段" "第二阶段" [illegible]



序章关卡

《 [illegible]（[illegible]ヒト[illegible]） 》

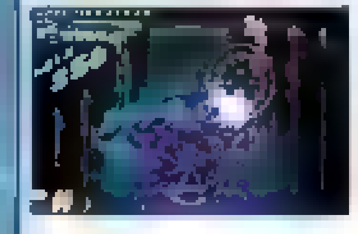
[illegible]的序章[illegible]关卡[illegible]电子[illegible]区域[illegible] [illegible]BOSS区域[illegible] 每个关卡都可以分为三个区域。

[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] BOSS[illegible] マンティス [illegible]	[illegible] ザイト
[illegible]	[illegible]	[illegible]

区域1

1 进入升降机后 [illegible] [illegible] 升降机 [illegible]



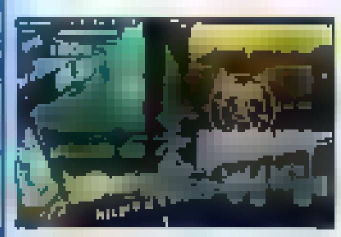
2 [illegible]升降机[illegible]

[illegible]

区域2

3 [illegible]

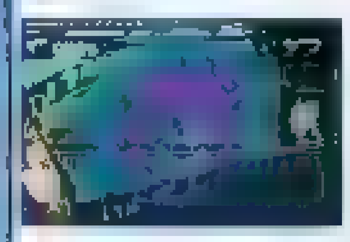
[illegible]



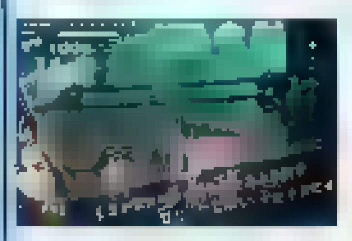
4 [illegible]BOSS[illegible] "マンティス" [illegible] [illegible]HP[illegible] [illegible]HP[illegible]

5 [illegible] [illegible]

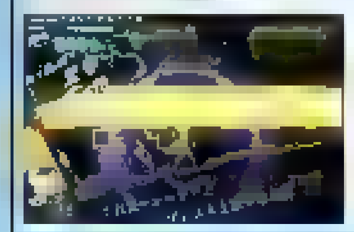
对身后不被保护守护的部位……[illegible]



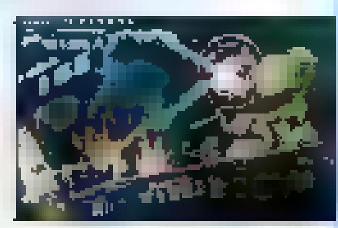
6 [illegible] 3个佰牌后……[illegible]……时请重新拉距离



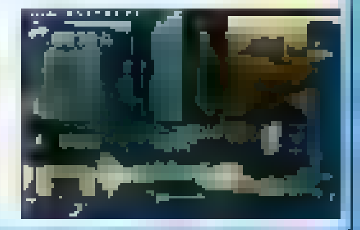
7 [illegible]



8 [illegible] BOSS [illegible] 宝蓄点数300



9 击破BOSS [illegible]



七宝剑关卡

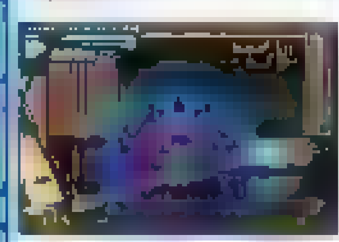
磁界（データバンク施设）

[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

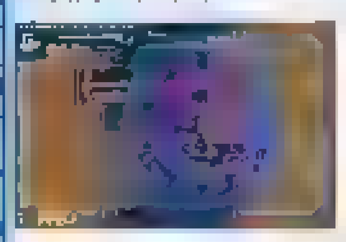
区域1

[illegible] 即可将其……[illegible]

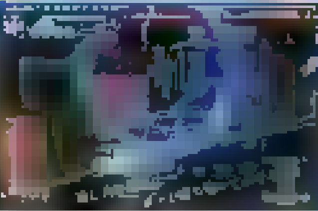


2 [illegible]

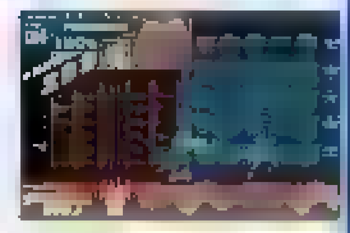
[illegible]



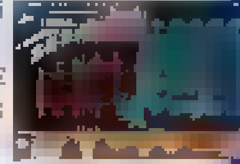
后面中大侧跳下去可以找到[illegible] 不要错过



5 [illegible]

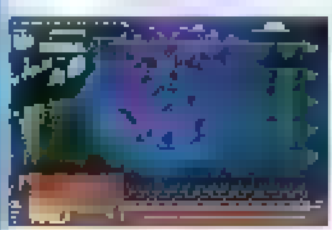


6 中BOSS [illegible]



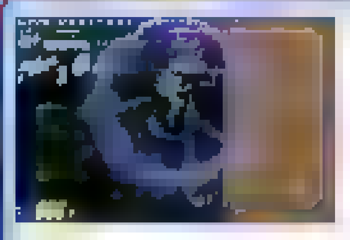
区域2

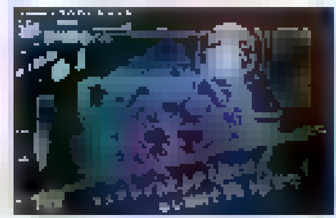
7 [illegible]



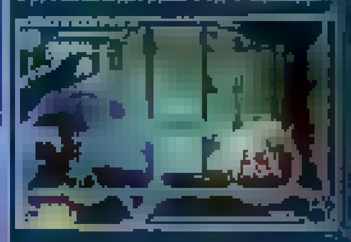
[illegible]

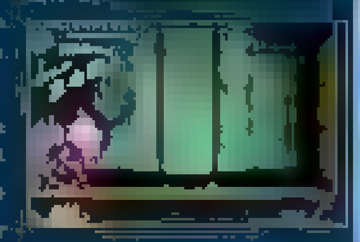
[illegible]

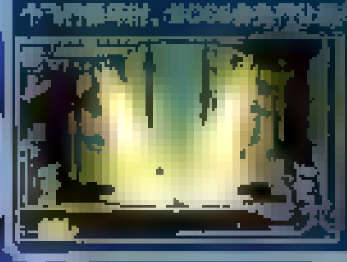


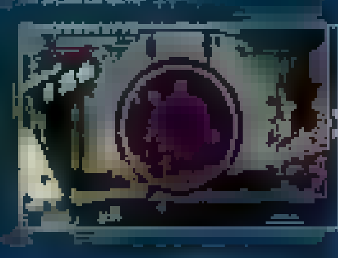


BOSS区域——カレラ战



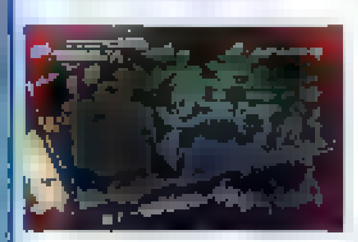


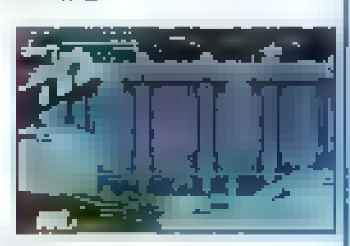


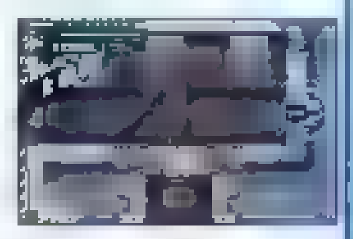


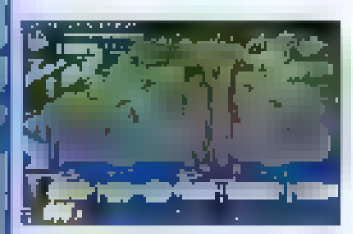
彩花（药理研究所）

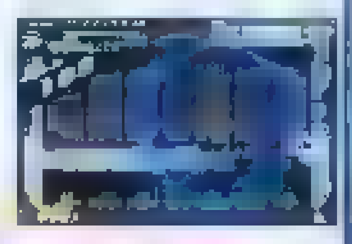
区域1

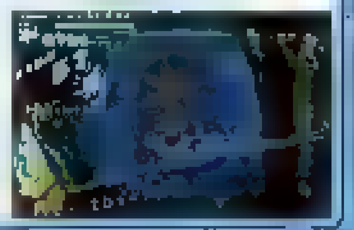






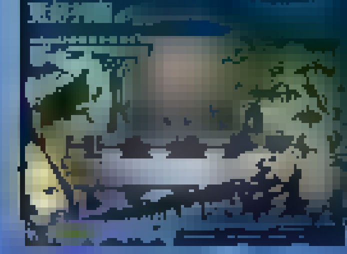


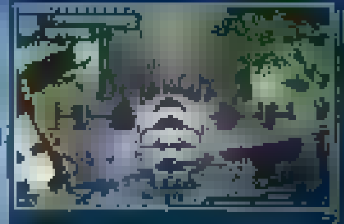


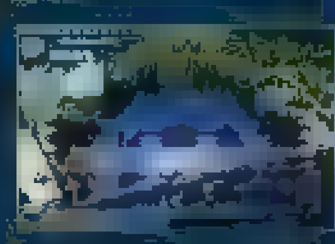


区域2

BOSS区域——スドラドス戦

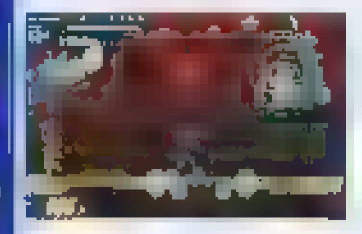


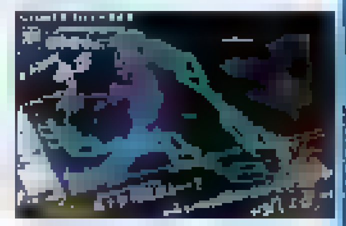




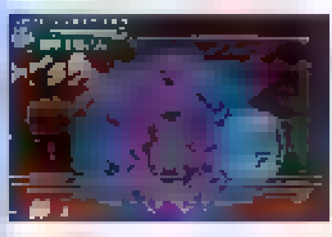
爆炎（化学1场）

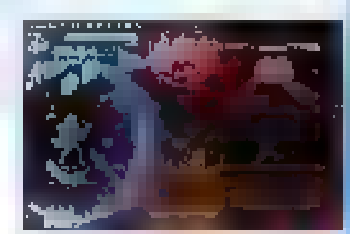
区域1

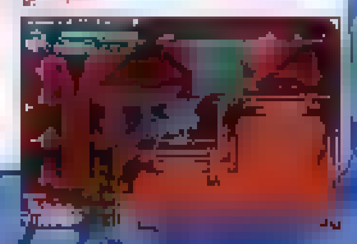


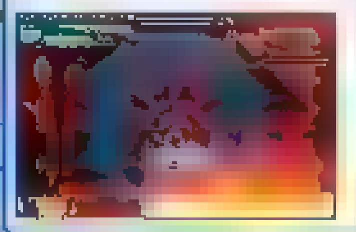


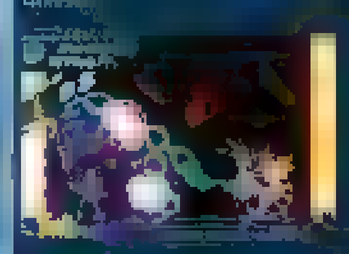
区域2

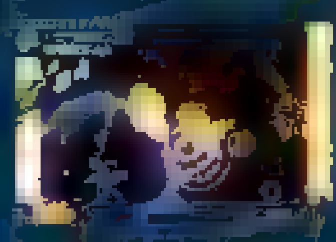


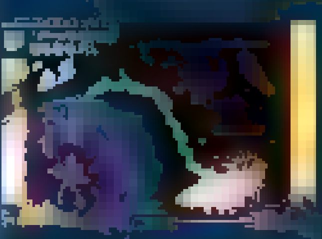




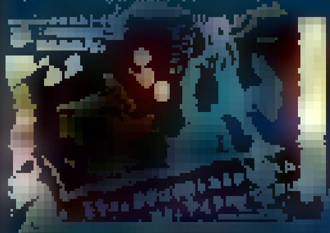


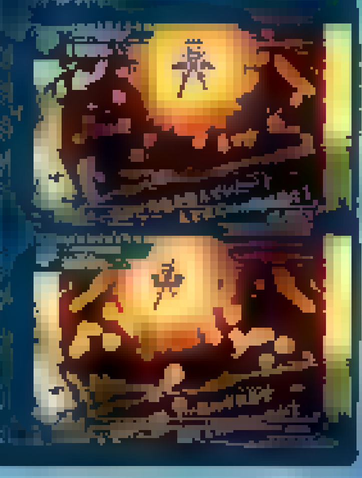






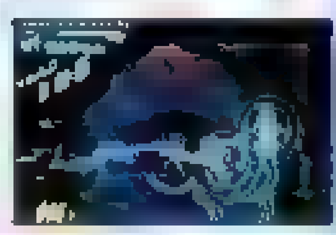
[illegible]





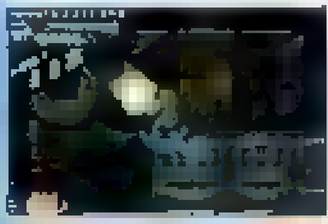
区域1

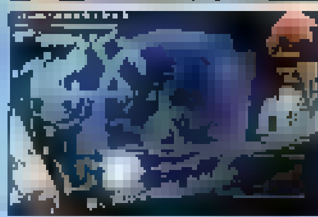
[illegible]

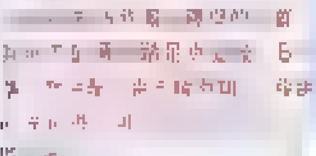


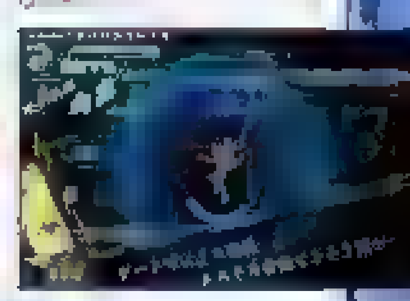
区域2

[illegible]









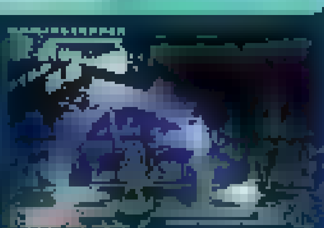
光塔（人电波塔アマテラス）

[illegible]

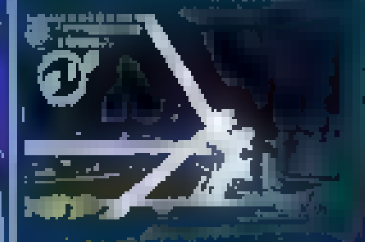
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

BOSS区域——イオタ战

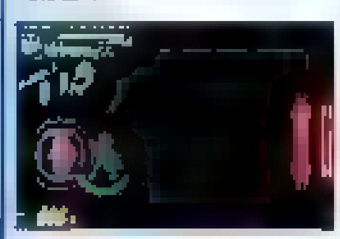
[illegible]

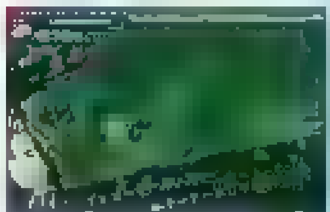


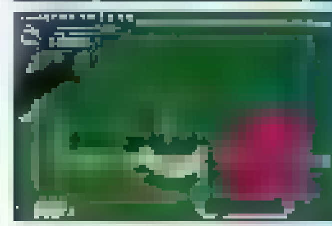
[illegible]

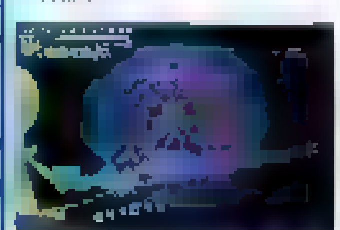


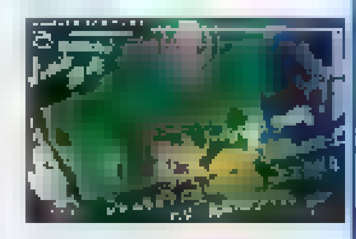
弁魂（地下施设）

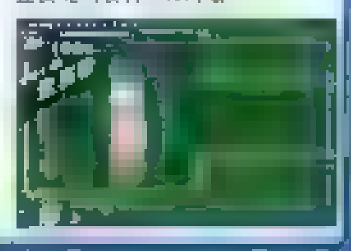


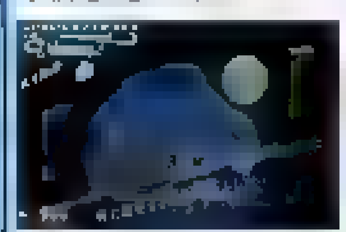


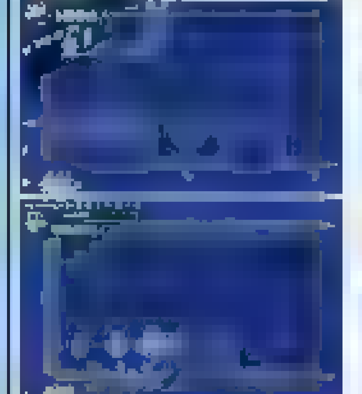


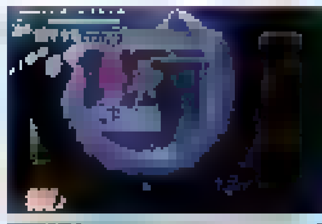


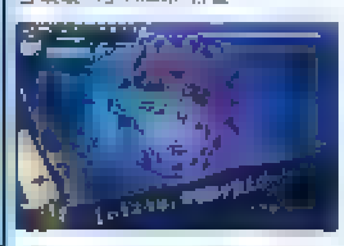


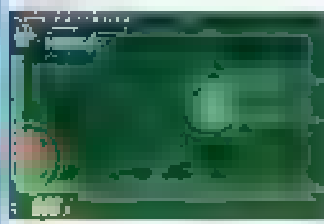


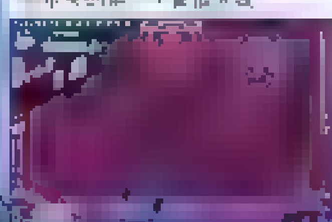


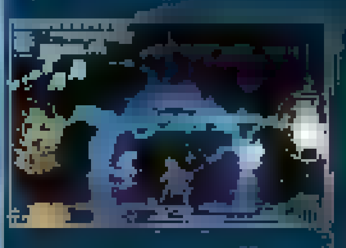


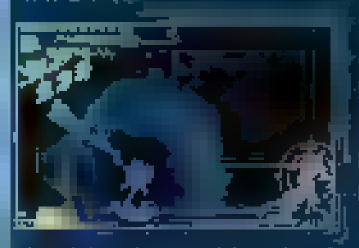




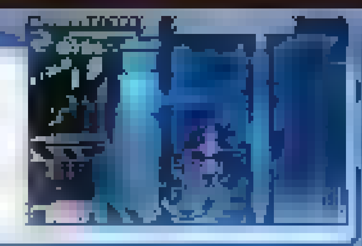




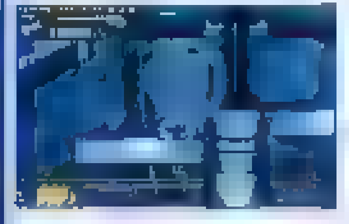


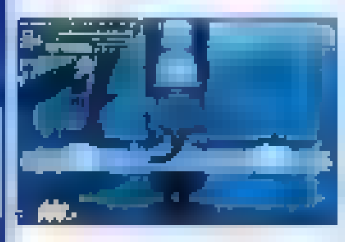


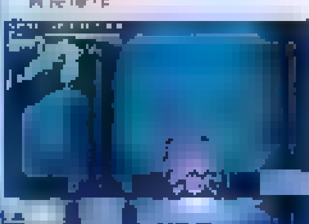
深渊（第一海底基地）

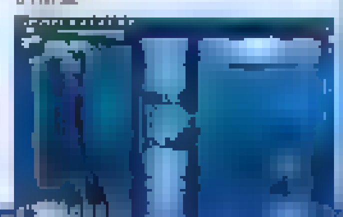


区域1

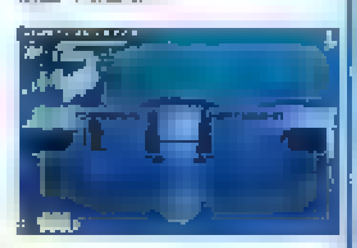


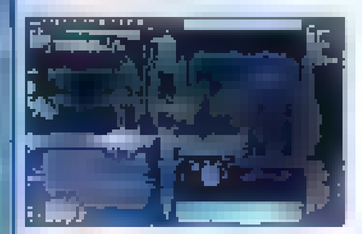




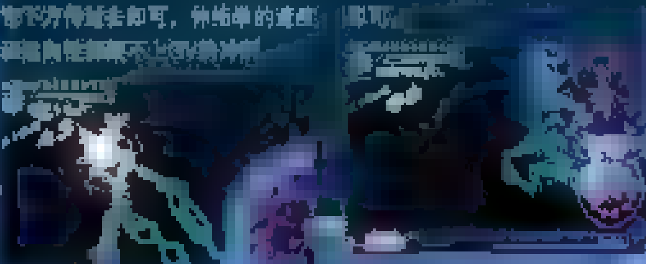


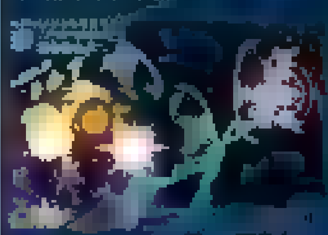
区域2

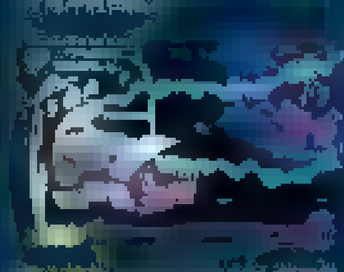




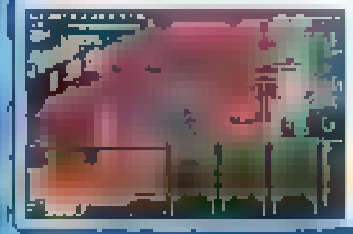
BOSS区域——メラック战

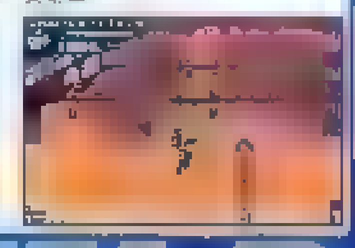




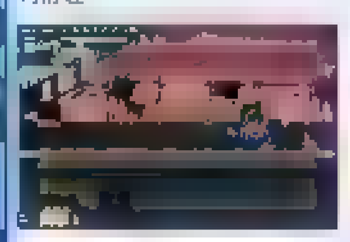


区域1

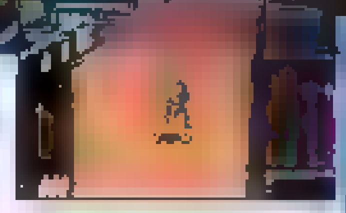


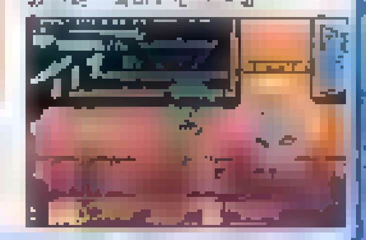


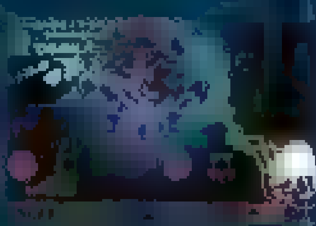
区域2

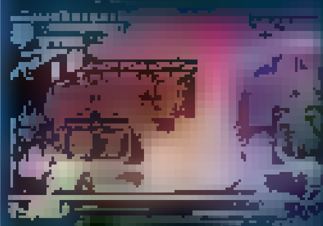


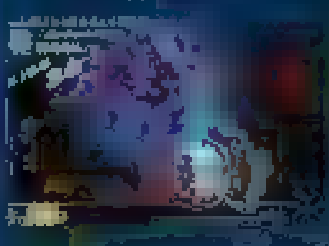
幻夜（欢乐街）

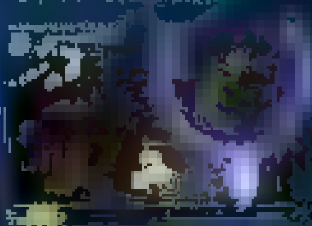








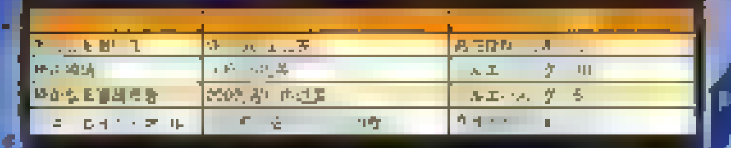




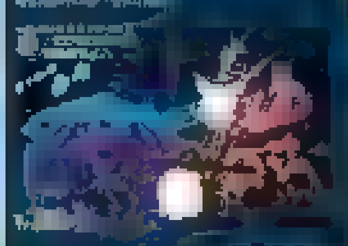
进阶关卡

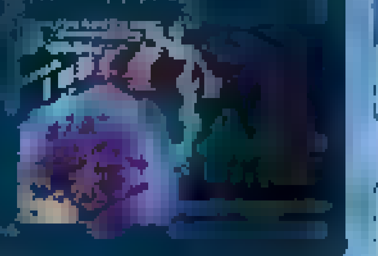
闪姬（市街地）

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]



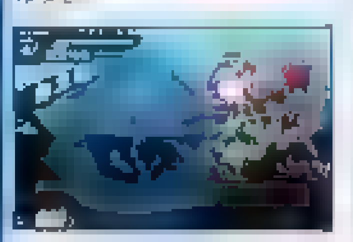
BOSS区域——改良型红色マンティス战

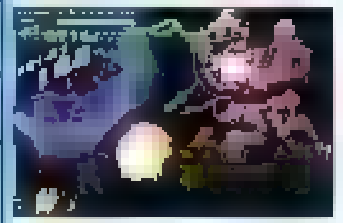




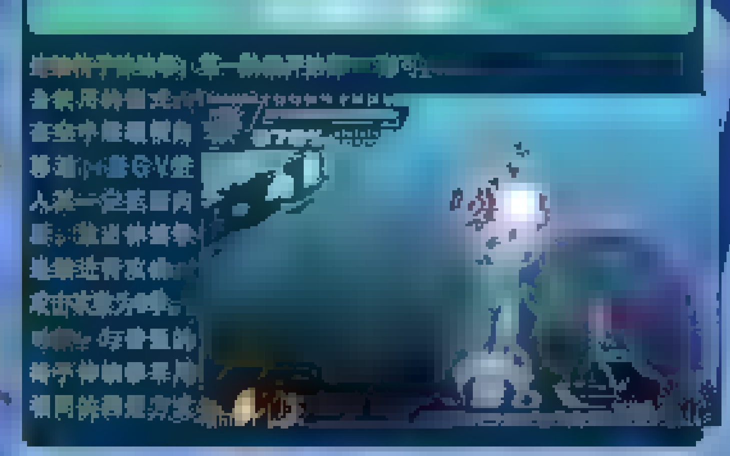
区域1

区域2





BOSS区域——メラン战·2



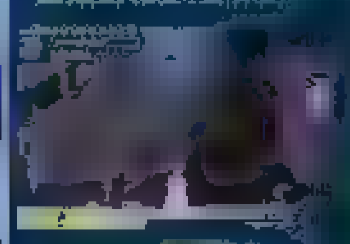
电光（オノゴロノロー・）

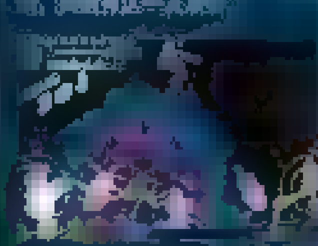
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

底层（アメノサカホコ）

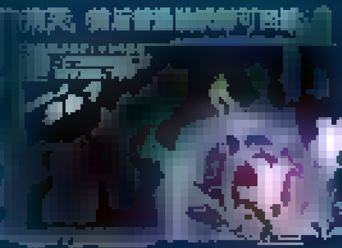
区域1

BOSS攻略——エリーゼ戦・2

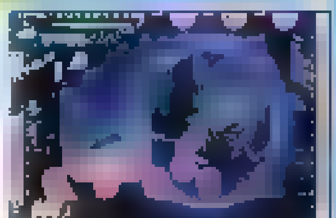


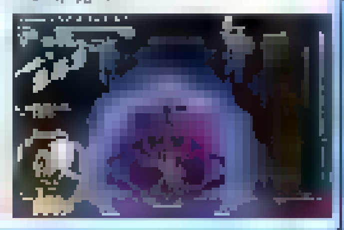


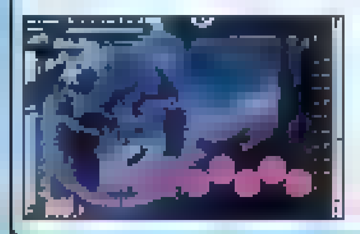
BOSS攻略——アキュラ戦・2



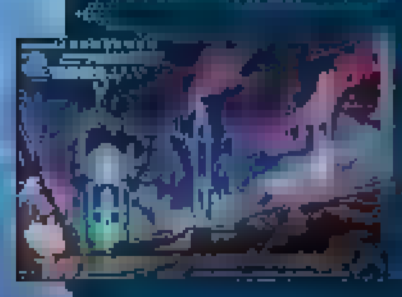
天上（アメノウキハシ）

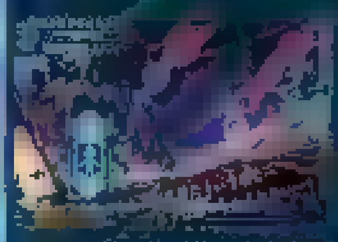


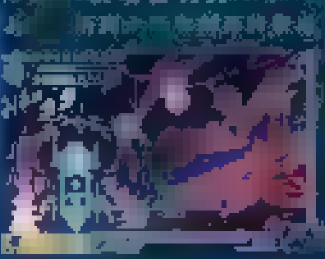


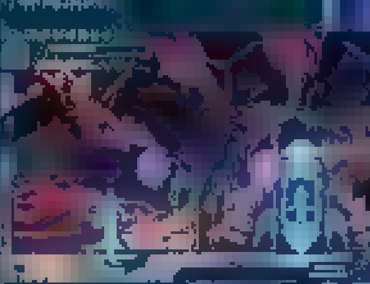


BOSS区域——紫电战·第一形态

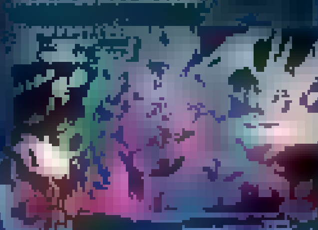






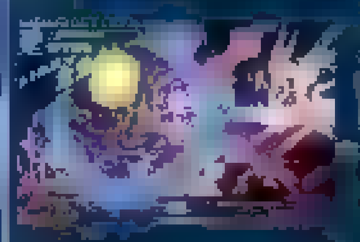


BOSS区域——紫电战·第二形态



[illegible]：第一阶段开始即会……[illegible]使用的招式。从中央→左端（or右端）[illegible]……[illegible]（or左端）的顺序[illegible]……[illegible]形成二次伤害。

对策：虽然也有发动台词，[illegible]……[illegible]已经下来了，因此还是目视比较快。第一[illegible]……[illegible]起跳。



[illegible]：第二阶段开始使用的招式。[illegible]……[illegible]。

[illegible]……[illegible]下来巨大的[illegible]……[illegible]

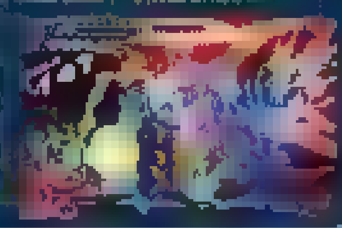
[illegible]：第一阶段开始……[illegible]式。墙上随机出现4根[illegible]……[illegible]下[illegible]大的雷电。重复两次。

对策：看准预告线的位置，[illegible]

[illegible]：第三阶段开始使用……[illegible]空中落下巨大的[illegible]石，被砸到为即死攻击。[illegible]……[illegible]

[illegible]：第二阶段开始使用……[illegible]

对策：发动台词是“[illegible]”……[illegible]然后起跳以冲击波[illegible]……[illegible]



[illegible]……[illegible]“斩首[illegible]”……[illegible]对BOSS造成伤害。[illegible]……[illegible]

真结局关卡

[illegible]……[illegible]之前的进度。[illegible]……[illegible]“天主（アメノウキハシ）”[illegible]……[illegible]

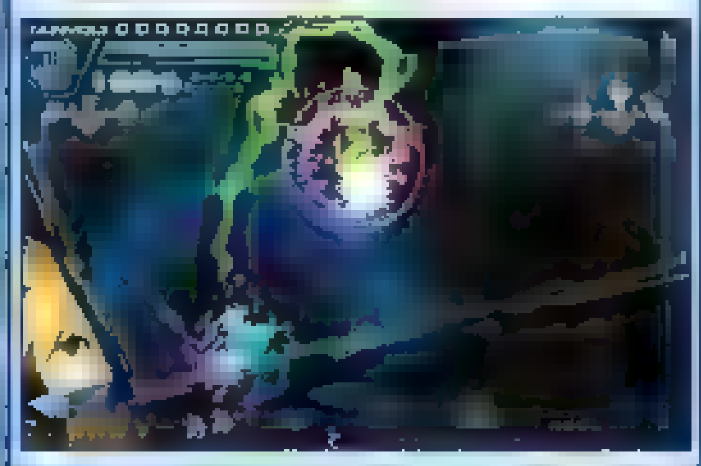
就会从地洞里获得重要道具“[illegible]”，拥有无限跳跃、无限冲刺和[illegible]作りのペンダント”。全程装备[illegible]无限EP，防御力也大幅提升。可[illegible]……[illegible]“天主（アメノウキハシ）”[illegible]……[illegible]可[illegible]……[illegible]ング”。吊坠装备“[illegible]のペ[illegible]……[illegible]ンダント”[illegible]

▶ 真结局关卡的[illegible]……[illegible]“天主（アメノウキハシ）”[illegible]……[illegible]

[illegible]的进行。[illegible]GV[illegible]……[illegible]即可迎来[illegible]。

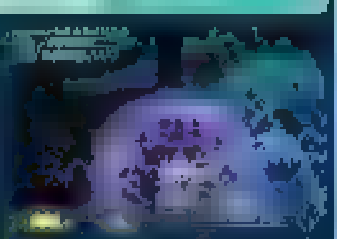
区域1

[illegible]

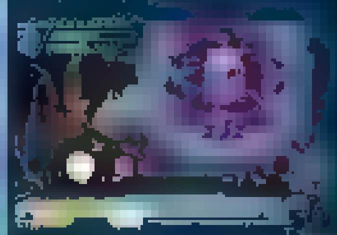


BOSS区域——[illegible]战

[illegible]：第一阶段开始……[illegible]



[illegible]……[illegible]



[illegible]：第一阶段开始[illegible]……[illegible]EP[illegible]……[illegible]

[illegible]（八岐龙）：第二阶段开始[illegible]……[illegible]

成“下180度→上180度”[illegible]，因此需要在[illegible]后直接对GV造成伤害，[illegible]一段时间[illegible]。

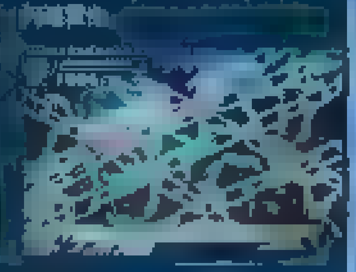
[illegible]，回避本体发射的第一波[illegible]后，[illegible]BOSS的[illegible]。[illegible]一瞬的时机[illegible]地小跳一下，如果是下方扩散，[illegible]成功回避了；如果是上方扩散，[illegible]以[illegible]下[illegible]。

[illegible]，[illegible]使用的[illegible]5个[illegible]斩击光标[illegible]，[illegible]GV[illegible]位置。[illegible]直接对GV造成伤害，[illegible]一段时间[illegible]上[illegible]个光标，[illegible]光标[illegible]。

对[illegible]第一[illegible]

[illegible]个斩击光标，因此需要[illegible]。[illegible]上[illegible]，不断使用[illegible]，[illegible]不[illegible]。

第七波[illegible] VOLTIC CHAIN，第三[illegible]，[illegible]一齐发电[illegible]，[illegible]GV[illegible]位置，[illegible]。



[illegible]GV[illegible]BOSS[illegible]。

真结局通关要素

真结局通关后[illegible]BOSS[illegible]アメノウキハシ[illegible]BOSS[illegible]关卡。[illegible]的构成与[illegible]的高级素材[illegible]

无特定关卡相关任务

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

采用《世界树迷宫》系统的《Persona Q》是一款[illegible]的迷宫类RPG。[illegible]

系统

初期知识

主人公选择

主人公可从《Persona3》或《Persona4》的两位男主角间选择，无论选择哪一方，主线剧情和敌方强度均不受影响，但游戏的剧情会有所差别，登场任务和相应内容的部分内容发生变化。选定任意一方为主角后，另一主角同作品的角色会作为队员加入冒险，未被选择的另一方则会在某一个迷宫结束后与主人公汇合。

どちらの物語を体験しますか?

SELECT

「ペルソナ4」の主人公。八十稲羽高校の2年生で、[illegible]"八十稲羽"で起こる[illegible]"[illegible]"のリーダー。

选择游戏难度

选定主人公后，需要在5种难度下任选其一开始游戏。不同难度会对战斗难度和获得点数（パワースポット）等造成影响，难度从上至下递增，获得的经验也随之[illegible]困难。注意，选择RISKY以外难度开始游戏后，可以在流程中的迷宫外区域随时更改为除RISKY以外的其他难度。

各难度特征

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
SAFETY	可	[illegible] GAME OVER [illegible] GAME OVER[illegible]	增加	减少	增加	无变化
EASY	可	[illegible] GAME OVER	增加	减少	增加	无变化
NORMAL	可	[illegible] GAME OVER	无变化	无变化	无变化	无变化
HARD	可	[illegible] GAME OVER	减少	增加	减少	减少
RISKY	不可	[illegible] GAME OVER [illegible]	减少	增加	减少	减少

通关存档与多周目游戏

主线通关后，可以将通关存档保存下来。读取通关存档时选择“NEW GAME”，便能继承多项要素开始新的一周目。游戏时间、游戏设定、主人公名字、羁绊通信手帐、战斗记录等内容会无条件自动继承；至于其他要素，则可以让玩家有选择性地继承。此外，多周目流程中会追加新的委托任务。

通关任一主人公后的追加要素

道具店增加全角色的初期装备

发生新委托“フィナーレのお時間です”。

发生新委托“[illegible]を击破せよ”。

两条主人公线均通关后的追加要素

发生新委托“最强なる者达を倒せ”。

多周目游戏的继承与追加要素

Persona全书的情报。

《P3》与《P4》的主人公名字（可修改）、主人公一行人的状态数值、装备和金钱。

游戏时间、难度以外的游戏设定。

羁绊通信手帐（すれちがい手帐）的内容。允许召唤手帐中等级高于主人公的Persona。

持有道具。[illegible]

折扣可合体解除道具。

委托任务记录中所登录的内容。

地图。但可以将前进路线还原为未通过状态。

敌方图鉴。但是其中的阴影情报必须在战斗到达后才会显示。

道具店中解禁的商品以及所有道具素材。角色的最强装备显示为“WANTED”状态（允许收集其素材）。

八十神高校的各种设施

八十神高校的教室是主人公一行的据点，从这里可以通过菜单进入各种设施。设施对顺利攻略迷宫有着举足轻重的作用，玩家需要把握它们的详细功能。此外，校内随着时间推进会发生各种日常事件，事件在限时结束后便不能再选择。

设施菜单

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

治疗する

治疗包括主人公在内的全体角色，令他们的HP和SP[illegible]

依頼を確認する

查看当前接受的委托任务[illegible]

道具店（でづくりこ〜ぼ〜）

能购买或卖出消费道具和装备，以及将角色身上多余的道具寄存起来。道具店的商品会随着玩家卖出的素材道具种类而增加。素材道具通过迷宫中的采集点采集或击倒敌人时随机获得，由于素材道具并无其他额外功能，因此一旦获得就可以立即卖掉了。

道具店的特别销售道具

[illegible]	[illegible]	解禁条件
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

購入する

购买商品，[illegible]道具最多不能超过80个[illegible]

持ち物を売る

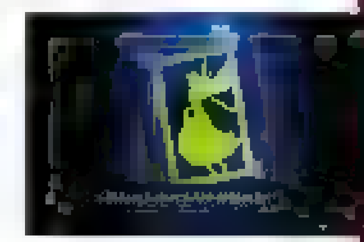
[illegible]“WANTED”[illegible]

手荷物の整理

[illegible]

天鹅绒房间（ベルベットルーム）

可进行Persona合体、Persona全书登录，利用羁绊通信手帐与其他玩家交换Persona。合体时以外的角色，其战斗能力和与Persona强度直接挂钩，为了顺利攻略迷宫必须常来此处。此外，天鹅绒房间里也会发生部分委托任务，并获得与[illegible]的相关剧情。令Persona召唤费用打折的ベルベットチケット系道具，效果不可累计，只计算折扣最高的一个计算。



打折道具

道具名	效果	获得条件
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

ペルソナを生み出す

[illegible]Persona[illegible]

ペルソナ全書を確認する

[illegible]Persona全书上[illegible]Persona。该全书会在后文予以详细解说。

すれちがい手帳を確認する

将持有的副Persona登录到“すれちがい手帐”[illegible]Persona[illegible]详细用法会在后文加以说明。

保健室

保健室可令队伍全员获得回复，另外也是领取各种任务的地方。鉴于有些特殊装备会引起HP和SP的上限变化，因此从迷宫返回后不要立即到保健室治疗，先到道具店更换好装备，可确保满回复。完成委托任务可获得强力的装备道具、金钱乃至经验，在时间允许的情况下请尽可能完成。

主菜单的功能

在[illegible]下[illegible]调出主菜单，以下将对[illegible]的[illegible]及[illegible]中[illegible]单各选项的功能予以解说。

SYSTEM

[illegible]

SYSTEM指令详细

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

PERSONA

[illegible]

SKILL

[illegible]

ITEM

[illegible]

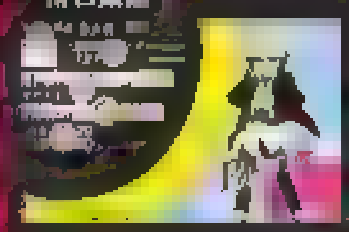
EQUIP

[illegible]

STATUS

[illegible]

角色数值



主Persona数值

Persona数值

[illegible]

[illegible]

在テキペディア下确认暗影的情报

主菜单SYSTEM子选项的テキペディア能够浏览迄今击破过的暗影，以及[illegible]的敌方情报。需要注意的是[illegible]通常[illegible]FOE中[illegible]它们有[illegible]的属性[illegible]才能[illegible]只有已经[illegible]了[illegible]才会登录进来。当[illegible]迷宫BOSS[illegible]不管用什么方法击倒它都能立即登录。

主副Persona的不同点

本作中的Persona有主副两种[illegible]每名角色固定拥有[illegible]个主Persona[illegible]不可更换[illegible]另外还可以[illegible]个副Persona。选择副Persona时[illegible]注意弥补主Persona的缺点[illegible]或进一步加强主Persona的强度[illegible]但不要出现[illegible]的情况。另外[illegible]当副Persona比主Persona等级低[illegible]以上时[illegible]的能力都会得到削弱[illegible]注意主副Persona的等级匹配。

主Persona&副Persona的特征

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
主	[illegible]	[illegible]	[illegible]	有	[illegible]
副	[illegible]	[illegible]	[illegible]	无	[illegible]

主Persona的转生强化事件

[illegible]

武器和防具的特殊效果

武器和防具的一部分拥有特殊效果……特殊效果如下所示……（[illegible]）……

特殊效果图标的单体效果

图标	名称	武器	防具
HP	HP	最大HP [illegible]	最大HP 5%
SP	SP	最大SP [illegible]	最大SP 5%
[illegible]	[illegible]	[illegible] 上升	[illegible] 上升
[illegible]	[illegible]	[illegible] 上升	[illegible] 上升
[illegible]	[illegible]	[illegible] 上升	[illegible] 上升
[illegible]	[illegible]	[illegible] 上升	[illegible] 上升
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]		[illegible]属性的防御相性 +10
[illegible]	[illegible]		[illegible]属性的防御相性 +10
[illegible]	[illegible]		[illegible]属性的防御相性 +10
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]属性的防御相性 +10
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]属性的防御相性 +10
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]属性的防御相性 +10
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]属性的防御相性 +10
[illegible]	[illegible]		[illegible]属性的防御相性 +10
[illegible]	[illegible]		[illegible]属性的防御相性 +10
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]的防御相性 [illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]的防御相性 [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]的防御相性 [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]的防御相性 [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]的防御相性 [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]的防御相性 [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]的防御相性 [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]的防御相性 [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]的防御相性 [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]的防御相性 [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	

迷宫攻略指南 探索篇

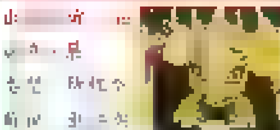
迷宫构造

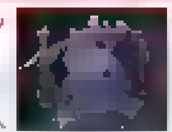
本作中迷宫共有[illegible]个（[illegible]「不思议の国のアナタ」[illegible]）……每个迷宫分为4~10层不等，最后一层必定有一个守关的BOSS。

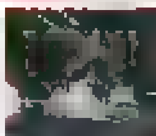
[illegible]

……调查以后再进入迷宫，都能[illegible]……

[illegible]







获得新Persona

[illegible]

出现Persona的等级与合体专用Persona的出现判定

[illegible]

战斗进阶指南

战斗成员与支援角色

参加战斗的成员最少为1人，最多为5人。游戏初始选择的主人公是队长，另一方没有被选中的主人公也可作为战斗成员加入。队长无法被踢出队伍，其他4人可自由选择。没能入选战斗成员的角色将成为后备队员。山岸风花和久慈川理世是支援角色，不直接参加战斗，但是会对玩家探索迷宫和战斗予以支援。迷宫支援和战斗支援是独立的两项，玩家既可以将它们交由同一个角色担当，也可以分别选择两个人。两人在战斗支援技能上差异显著，玩家要做出自己的选择。

战斗奖励

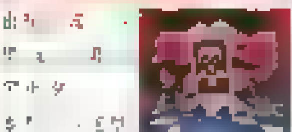
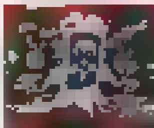
战斗胜利后，可获得角色与Persona升级必需的经验值、道具、古董和迷宫固有的素材，以及新Persona。这一种奖励是玩家提升队伍战力所不可或缺的，这里详细叙述一下它们的获得方式。

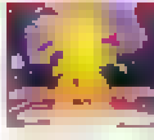
经验值

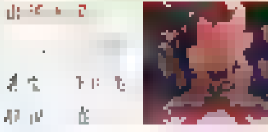
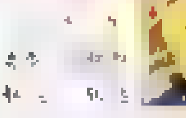
[illegible]

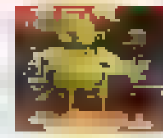
稀有素材

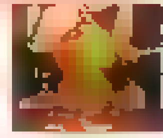
[illegible]







地图绘制教程

下面的地图最开始是白纸状态，在迷宫里行走时，踏过的区域会自动涂成灰色。地板以外的墙壁、机关等图标需要玩家手动绘制。在コンフィグ里将“オートマップ”开启后，移动时系统会自动将道路两旁的墙壁画出来，并且显示附近墙壁的提示。

各种工具的配置

[illegible]

特殊地形

[illegible]

[illegible]

采集项的装备与收集

[illegible]

地图踏破率与上锁宝箱

[illegible]

迷宫攻略指南——战斗篇

暗影与遭遇

探索画面右下角的遇敌指示灯表示敌人的出现时机。当灯色变红时即将遭遇杂兵。杂兵的种类由各迷宫和阶层决定。道具[illegible]可以让指示灯的变化[illegible]，而[illegible]则可以在限定时间内令指示灯完全不动，防止频繁遭遇的发生。在通过F.O.E区域时，这两个道具都显得尤为有用。

稀有暗影

[illegible]

剧情事件中发生的遭遇战

[illegible]

强大的F.O.E

强度远超杂兵乃至堪比BOSS的特殊暗影，在迷宫中以可见敌人的形式存在，它们被称作F.O.E。F.O.E需要与其接触后才会触发战斗，只要玩家能巧妙地避开它们就可免除战斗。不同种F.O.E在迷宫中的行动方式有所差别，需要留意。打倒F.O.E后可获得大量经验值和高等级的副Persona。

F.O.E的乱入战斗

[illegible]

F.O.E的特性与行动方式

[illegible]

F.O.E的类型与行动模式

[illegible]

阵型

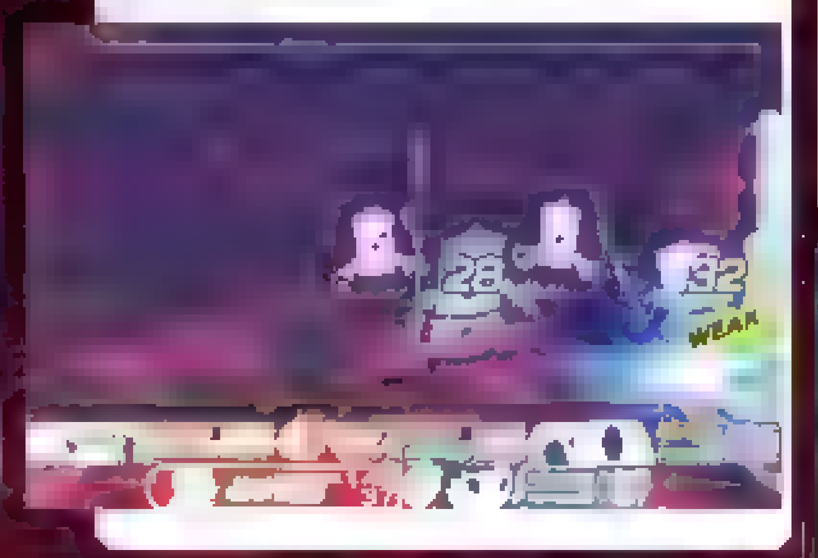
选好战斗成员后，接下来要进行队列编成，决定阵型。队列分为前后两排，每排均有3个空位，总计6个位置，玩家可以将战斗成员任意配置到格子上。注意，如果玩家的战斗成员只有3个，而且均配置在后排，那么战斗开始后会强制移动到前排。决定阵型的主要依据是攻击射程，射程分为近和远两种，队列前后会对攻击造成的伤害产生影响。配置前可先调整好各角色的队列等，再组建出最为有利的阵型。

队列与射程的关系

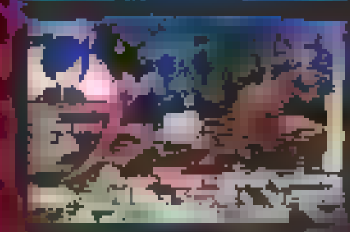
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

战斗基本法则

战斗采用回合制，敌我双方全部行动完毕为一个回合。HP变为0的角色会进入战斗不能状态，全灭敌方可获得战斗胜利，我方全灭则会Game Over，强制返回标题画面，从上一个存档点继续游戏。不过SAFETY和RISKY这两个难度的规则有些不同，SAFETY下死亡的同伴也可原地复活，而RISKY下只要主人公战斗不能就会立即Game Over。



战斗画面详解



CHECK POINT [illegible]

在通过F.O.E所在区域时，[illegible]

战斗指令

战斗时角色共通可使用6种指令，队长（主人公）和アイギス另各有一种特殊指令。

共通指令与作用

ATTACK	[illegible]
SKILL	[illegible]
ITEM	[illegible]
[illegible]	[illegible]
MOVE	[illegible]
ESCAPE	[illegible]

队长与アイギス的专用指令

[illegible]

队长技能与アイギス固有指令的用途

LEADER SKILL	[illegible]
ORGIA	[illegible]

先制攻击与突袭

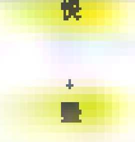
通常遇敌时，我方率先获得一回合行动权称作先制攻击，敌方率先执行一回合则称作突袭。先后双方与探索时的移动速度等多种因素有关。[illegible]而如果被敌人突袭的话，可能会抵挡不住而陷入苦战。[illegible]具体的发生条件如下。

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
F.O.E	[illegible]

行动顺序与行动速度补正

战斗中的行动顺序由战斗双方全员的[illegible]速[illegible]决定，速[illegible]高的角色优先行动。[illegible]田[illegible]川[illegible]由[illegible]もの[illegible]回合[illegible]行动两[illegible]敌人其第一次行动顺[illegible]会有所[illegible]。一些技能、异常状态以及战斗指令会对行动速度产生补正，比如[illegible]剑[illegible]发动后会比通常行动[illegible]カ[illegible]ム[illegible]发动后会比通常行动[illegible]特别[illegible]方的[illegible]の[illegible]技能[illegible]这种状态的敌人会比我方进入BOOST状态的角色更先行动[illegible]使用[illegible]カ[illegible]抵消。

技能和状态变化带来的行动顺序补正



快

↑

慢

[illegible]スポットウイト[illegible]ヒノクウエーブ[illegible]的[illegible]技能[illegible]龙の[illegible]的效果

BOOST状态

无补正（速值高者优先行动）

[illegible]

对行动速度有所补正的技能与指令

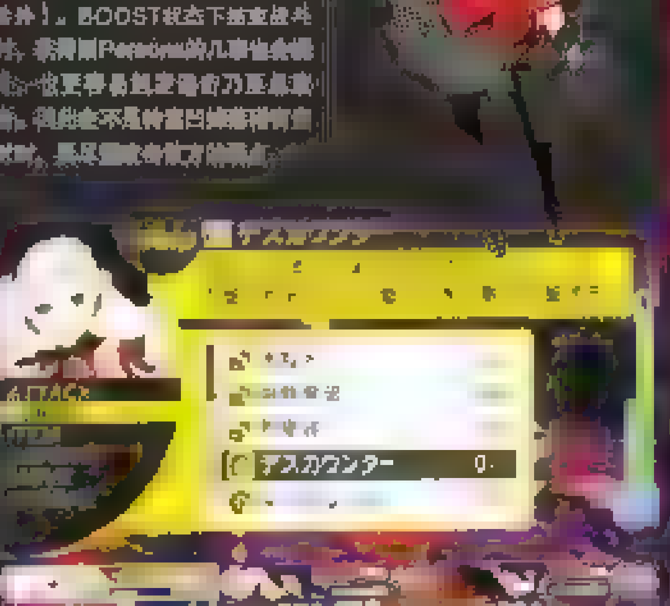
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] DEFENCE [illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

弱点属性与暴击

如果技能或道具属性如果正好针对了敌方的弱[illegible]抗性[illegible]则可以触发弱点攻击[illegible]出现WEAK字样[illegible]定几率击倒敌人并打断其本回合内的行动。另外[illegible]通常攻击可[illegible]3%[illegible]物理技能有30%的几率触发暴击[illegible]クリティカル[illegible]伤害提升至原先的1.38倍。暴击和攻击弱点一样[illegible]定几率击倒敌人并打断其本回合的行动。

BOOST状态的发生与特性

[illegible]BOOST状态[illegible]BOOST[illegible]BOOST状态下[illegible]Persona的几率[illegible]



弱点与暴击的发生与特性

[illegible]于BOOST状态[illegible]的几率[illegible]BOOST状态角色对敌人[illegible]

BOOST有40%[illegible]敌人处于BOOST[illegible]有70%。[illegible]人处于BOOST[illegible]的几率[illegible]BOOST[illegible]

战斗中的异常状态

部分技能和道具能够强化己方角色或弱化敌方，能够带来[illegible]的状态变化，这种状态变化虽然看起来平淡无奇，但[illegible]成为左右战局的关键。尤其是本作中的中毒状态效果异常显著，对于一些高血量BOSS有着比较[illegible]输出更为有用。

队伍的强化与弱化

[illegible]生时，有效时间较短的一种[illegible]

关于状态异常

[illegible]

普通异常

	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]

封印

	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]

技能的区别与特征

Persona习得的技能包括伤害型技能、异常状态附加技能、自动发动的辅助技能等诸多种类[illegible]用。大部分技能需要消耗HP或SP才能发动[illegible]

物理技能与魔法技能的差别

按照大体上可分为消耗HP的物理技能和消耗SP的魔法技能，[illegible] 物，不会触发暴击。消耗SP的魔法技能 [illegible]

按照技能带来的特性差异

[illegible] 物理、辅助、回复、状态异常、魔法阵、自动效果、情报支援 [illegible] 情况下才能发动。

情报支援技能的使用方法

情报支援技能只有在支援角色的主Persona和副Persona习得 [illegible] 合理分配。

天鹅绒房间

Persona全书

Persona全书是玩家迄今获得过的副Persona的记录手册，支付相应的召唤费用便可将登录过的副Persona随时召唤出来，等级越高、技能越好的Persona，召唤费用越高。可召唤的副Persona增多，Persona合体的选项也将增加。

Persona全书的使用方法

战斗中获得并登录过的副Persona时，从迷宫返回地面后会自动登录进Persona全书。

以Persona合体的方式诞生出的新Persona将自动登录到Persona全书。

再度获得或合体出已登录过的Persona，如果两者的等级、经验和技能不同，可以通过覆盖的形式登录。

如果想防止登录过的Persona被误操作覆盖，可以按Y键锁定。

登录过的Persona可以通过支付召唤费用随时召唤，比主人公等级高的已登录Persona也可以召唤。

邂逅通信手册是收集Persona的捷径

将自己持有的Persona登录到邂逅通信手册（すれちがい手帳）上，便可通过3DS的邂逅通信功能分享给其他玩家。和Persona全书一样，由通信获得Persona也可以支付一定召唤费用随时召唤。

邂逅通信手册的使用方法

利用邂逅通信手册可以将自己的Persona分享给别人，也可以领取别人的Persona，但是拥有合体限制的Persona无法领取。

另外，记录在邂逅通信手册里的副Persona的资料，会以QR码图片的形式保存在SD卡中。

用3DS的摄像头读取生成的QR码，即可登录到自己的手册中。

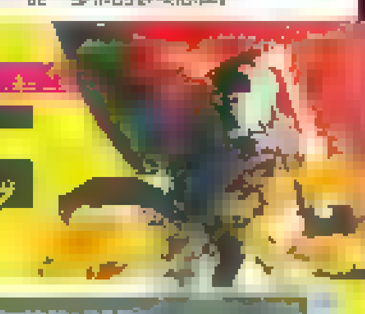
邂逅通信手册里最多可保存100个Persona，最多可给其中10个施加Y键的锁定保护。登录数超过100时，系统会自动删除最早登录的Persona。玩家也可以按下START键选择消除。

和Persona全书不同，除非玩家继承了通关存档，否则将不能从邂逅通信手册中召唤高出主人公等级的Persona。

合体

队伍可最多携带14个副Persona，达到上限后在战斗中再获得副Persona时，就必须从已有的副Persona里丢弃一个。因此除了给主力角色装备的之外，多余的Persona可以通过合体制造出全新的Persona。游戏中存在2体合体和3体合体两种类型，通过特定的合体法则可以确定要合成的Persona的种类，借此可以有目的性地进行选择。

在合体时，可以看到当前持有的所有Persona可以合成的所有结果，免除了自己摸索的麻烦，不过想配出特定的Persona还是要借助合体法则的帮助，因为你至少得知道要上哪找什么种类的Persona才行。合体形成新Persona时可以选择继承母体的若干个技能，这是非常重要的一个环节，一定要把最实用的技能保留下来。副Persona最多只能保留6个技能，多余的需要忘掉。



二身合体早见表（ノーマルスプレッド[illegible]）

[illegible]

三身合体速查表（トライアングル・スプレッド）

[illegible]
[illegible]

技能的继承

无论二身合体还是三身合体，新Persona都能从素材Persona处继承技能。继承技能的数量由素材Persona的等级高低决定，Persona有各自的继承系统，不符合继承系统的技能，无法从素材上继承下来。

技能继承数

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

合体事故

二身合体和三身合体时会发生合体事故，诞生出与预想结果不一样的Persona。合体事故的好处是有可能诞生比主人公等级更高的强力Persona，缺点是诞生Persona的技能不可继承。特殊合体不会发生合体事故。

合体事故结果

- 诞生Persona的种族随机
- 诞生Persona的等级比主人公高1~7级
- 继承的技能与原合体结果相同

特殊合体与合体限制

有一些Persona必须使用特殊合体方式才能得到，即不能通过二身或三身合体获得。此外，还有一些Persona需要先完成某个特定条件后才能按照合体表的规则来合成。这些特殊的Persona往往都是影响Persona全书完成度的存在。

特殊合体

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

有合体限制的Persona和合体解禁必要道具

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

抽取技能卡片

スキルカード抽出：每个Persona都有一个技能可以抽取，抽取后该Persona也会随之消失。抽取技能卡需要花费金钱，抽取的卡片会变为道具存放在玩家身上，可以把卡片给任意成员的主Persona学习，这样就能让该角色的主Persona拥有一个额外的技能。每个主Persona最多可额外学会4个技能。

献祭合体

イケニエ・スプレッド：到达ここんまつさり实与后，便可在天鹅绒房间开启此系统，可以将两个副Persona按指定的副Persona增加经验，这是快速提升低级副Persona等级的有用方法。副Persona在献祭后会获得某种道具。

所有副Persona一览

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]ニ[illegible]ル	64	マ[illegible]ネ[illegible]イン	
リテ	55	サ[illegible]ダ[illegible]タ	
[illegible]	35	[illegible]	
[illegible]	28	[illegible]	
イビタシ	15	ノテ[illegible]ア	
[illegible]ウス[illegible]	6	[illegible]の[illegible]	
アリヲト	75	[illegible]	[illegible]
[illegible]	65	[illegible]	
マサ[illegible]ロ[illegible]ト	55	シオザイン	
[illegible]カテイ	52	[illegible]	[illegible]ティの[illegible]
カブリエル	62	[illegible]の[illegible]	
コルコ	40	[illegible]	
テ[illegible]ア	19	[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]ティ[illegible]	73	[illegible]	
[illegible]	63	[illegible]	
キング	60	アクノダ	[illegible]
[illegible]	46	[illegible]	
ト	4	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
キ[illegible]コロス	35	[illegible]	[illegible]
タ[illegible]タ	16	[illegible]	
オヘロ[illegible]	9	[illegible]	
[illegible]リ[illegible]ウ	7	[illegible]	
[illegible]	60	[illegible]の[illegible]	
[illegible]	11	[illegible]	
[illegible]	52	ス[illegible]ロ[illegible]プ	
タロウス	4	[illegible]	
コスキ	57	[illegible]	
ユ[illegible]コ	24	[illegible]アラマ	
[illegible]サ	18	[illegible]	
ア[illegible]ス	3	[illegible]	
イ[illegible]ニ[illegible]	68	サマ[illegible]カ[illegible]	
キュヘト	58	[illegible]	キュベンの[illegible]
[illegible]エル	48	[illegible]	
[illegible]	35	[illegible]	
[illegible]イ[illegible]イス	24	マ[illegible]	
モ[illegible]ネ		[illegible]	
アルフ	3	マ[illegible]カル	
[illegible]	2	[illegible]ア	[illegible]
アツ[illegible]	73	アイト[illegible]エ[illegible]	
ア[illegible]	63	[illegible]	
[illegible]	60	[illegible]	
リ[illegible]	41	アイオ[illegible]	
[illegible]	58	[illegible]	
[illegible]スチ	30	[illegible]	
[illegible]ス	25	[illegible]	
リ[illegible]ル	[illegible]	[illegible]	
キアイラ	10	[illegible]	
[illegible]タイ[illegible]		[illegible]	
[illegible]セ[illegible]	64	[illegible]の[illegible]	
[illegible]	58	[illegible]ウ[illegible]イン	
ウリエル	54	[illegible]の[illegible]	
ロキ	43	[illegible]	
[illegible]	55	[illegible]リ[illegible]	
[illegible]	29	マ[illegible]	
ワ	25	マ[illegible]	
[illegible]ウエ・シ[illegible]ル	14	[illegible]	
エ[illegible]	8	[illegible]	
[illegible]キョウキ		[illegible]	
[illegible]ラ[illegible]キ	62	[illegible]リア	
[illegible]ロス	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	49	エ[illegible]ト[illegible]	
[illegible]	44	マ[illegible]カル[illegible]	
ヒトコ[illegible]	33	ヒ[illegible]ウニ[illegible]	
[illegible]	[illegible]	ポイス[illegible]トス	
[illegible]エ	20	[illegible]	[illegible]
[illegible]ホ[illegible]	3	[illegible]	
[illegible]	3	[illegible]	
[illegible]	63	[illegible]	
トロボス	53	[illegible]スク[illegible]	
アナ[illegible]	54	ホ[illegible]ト	
ラキ[illegible]ス	4	マ[illegible]ラ[illegible]	
[illegible]	37	[illegible]	
[illegible]ルトナ[illegible]	39	[illegible]	
エ[illegible]	5	テ[illegible]	
[illegible]ウコ[illegible]	40	コ[illegible]ト[illegible]	
[illegible]リ	60	[illegible]ウ[illegible]ド	
[illegible]リ[illegible]ト	58	[illegible]イ[illegible]イタ	
[illegible]ケマ	50	[illegible]	
[illegible]	45	[illegible]	
[illegible]	54	[illegible]	
[illegible]	26	ア[illegible]ワ	
[illegible]		[illegible]	[illegible]
ウ[illegible]ルキリ	5	ホテ[illegible]ド	
[illegible]		[illegible]	
テイス	[illegible]	[illegible]	
[illegible]エキ	53	[illegible]	
[illegible]	5	マ[illegible]	
[illegible]	41	[illegible]	
[illegible]ロス	30	[illegible]	
[illegible]イクサ	22	[illegible]	
リス	15	アデ[illegible]ト[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
マ[illegible]ラ	18	[illegible]	
[illegible]ス	10	[illegible]	
[illegible]イ[illegible]イダ	53	[illegible]の[illegible]	
[illegible]リ[illegible]	38	コ[illegible]セント[illegible]イ	
[illegible]ト	4	[illegible]	
[illegible]	38	[illegible]	
[illegible]ワイトライダ	33	[illegible]ロ[illegible]カ[illegible]ト	
[illegible]	27	[illegible]	
マタト[illegible]	42	[illegible]	[illegible]の[illegible]
[illegible]コイ	6	[illegible]ト[illegible]	
[illegible]	77	[illegible]	[illegible]の[illegible]
ヒ[illegible]		[illegible]	ヒ[illegible]
コサク	48	[illegible]	[illegible]の[illegible]
[illegible]リ[illegible]ウ	41	[illegible]ラ	[illegible]
[illegible]ブ	36	[illegible]	[illegible]ブの[illegible]
トウ	[illegible]	[illegible]	
ウイ[illegible]	12	[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
ルゼブブ	54	[illegible]	[illegible]の[illegible]
[illegible]タロ	3	マ[illegible]オ[illegible]	
ル[illegible]コ[illegible]	42	[illegible]	
リアル	5	[illegible]	
リリス	44	[illegible]	
[illegible]リスク	30	[illegible]	
[illegible]ス	34	[illegible]	
サキュ[illegible]ス	20	[illegible]ト[illegible]イ	[illegible]の[illegible]モノ
[illegible]キュ[illegible]ス	13	[illegible]	
[illegible]	4	[illegible]	
[illegible]イ[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]ワ	5	[illegible]	[illegible]
[illegible]	52	カ[illegible]エタ	[illegible]の[illegible]
[illegible]	46	[illegible]	[illegible]
マサカド	46	[illegible]	マサカ[illegible]
[illegible]イ[illegible]タイセイ	5	[illegible]	[illegible]
[illegible]	56	[illegible]	
[illegible]	47	[illegible]ス[illegible]	
[illegible]リ[illegible]	4	[illegible]	
[illegible]	12	[illegible]	
[illegible]	20	[illegible]	
[illegible]	57	[illegible]	
[illegible]	52	[illegible]	[illegible]
[illegible]	47	カルダイ[illegible]	
[illegible]リ[illegible]	35	[illegible]	
[illegible]	32	[illegible]	
[illegible]ウ[illegible]	23	[illegible]	
[illegible]	19	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	40	[illegible]	
アル[illegible]	73	[illegible]	
[illegible]ト	30	[illegible]	[illegible]
[illegible]	48	[illegible]	
[illegible]	45	[illegible]	
[illegible]	30	[illegible]	
[illegible]	36	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	16	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]モ[illegible]	4	[illegible]	
[illegible]	56	[illegible]	[illegible]の[illegible]
[illegible]	42	[illegible]	
[illegible]	57	[illegible]	
[illegible]	40	[illegible]	
[illegible]	42	[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]	18	[illegible]	
[illegible]	10	[illegible]	
[illegible]	30	[illegible]	
[illegible]	3	[illegible]	[illegible]
[illegible]	60	[illegible]	
[illegible]	57	[illegible]	
[illegible]	62	[illegible]	[illegible]
[illegible]	7	[illegible]	[illegible]
[illegible]	7	[illegible]	[illegible]
[illegible]	54	[illegible]	
[illegible]	52	[illegible]	
[illegible]	38	[illegible]	
[illegible]	37	[illegible]	

流程攻略

主人公选择

玩家即要从《P4》和《P3》的主人公中选择其一开始游戏。选择的[illegible]在剧情上会有一些差别。选定后可以为两个主人公取名，支持假名。[illegible]

序章

《P4》线

[illegible]以[illegible]为起点选择[illegible]スプレ[illegible]白钟直斗要求[illegible]的指示开门，进入第[illegible]迷宫[illegible]不思议の国のアナタ[illegible]需[illegible]同伴要求与直斗同行。

可以自由行动后往前走[illegible]打开[illegible]得到[illegible]状的门[illegible]从[illegible]获得5个药品。向右[illegible]遭遇第一场战斗，敌人是3个"虚言のアブルリ"[illegible]主人公的[illegible]属性[illegible]攻击其弱点[illegible]打开[illegible]门[illegible]事件[illegible]加入。

原路返回[illegible]中途触发战斗，胜利后获得[illegible]シャドウの欠片[illegible]，走出迷宫[illegible]与现实不[illegible]相同[illegible]天[illegible]与[illegible]对话[illegible]寻找出口[illegible]再次要求同[illegible]。对话完毕后[illegible]使用[illegible]シャドウの欠片[illegible]打造出武器[illegible]ロングノト[illegible]和[illegible]カエレ[illegible]ル[illegible]，来到保健室[illegible]可回复体力。[illegible]会告知[illegible]选择[illegible]どうすればいい？[illegible]可详细查看队列的作用[illegible]之后就可以正式探索迷宫了。

《P3》线

[illegible]遭遇到台风之夜[illegible]个事件[illegible]选择后答"详しく[illegible]"，为了返回原本的世界[illegible]决定寻找线索。在[illegible]迷宫[illegible]不思议の国のアナタ[illegible]入口处遇到了[illegible]剧情后可存档以及进入迷宫探索。

打开迷宫的第一扇门[illegible]后获得[illegible]个药品[illegible]往右走遭遇第一场战斗[illegible]面对[illegible]"虚言のアブルリ"[illegible]其弱点是[illegible]属性和[illegible]属性。之后[illegible]开[illegible]门后[illegible]对话[illegible]后原路返回[illegible]迷宫。

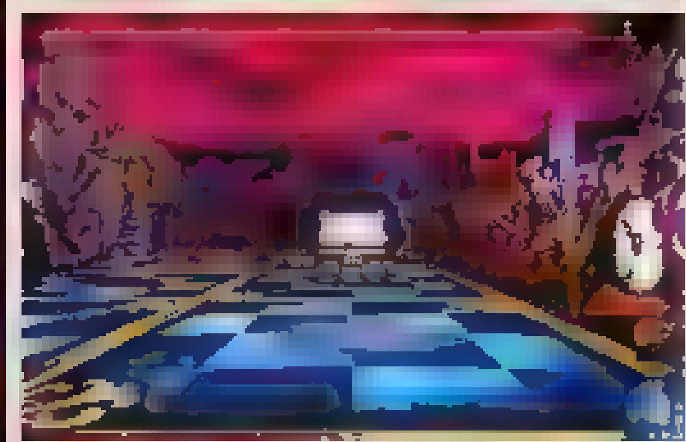
不思议の国のアナタ

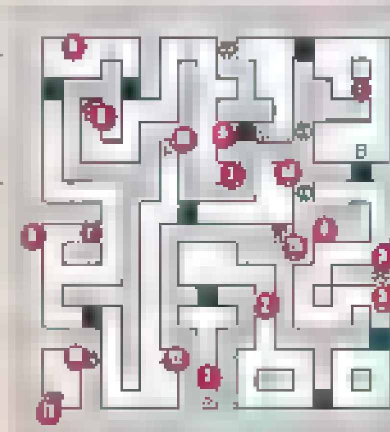
第1章

[illegible]队伍[illegible]上[illegible]在3[illegible]回复[illegible]SP在[illegible]回复[illegible]有[illegible]降低[illegible]R SKY[illegible]进行[illegible]为重要。

敌人资料

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]			[illegible]
[illegible]のアブルリ	[illegible]		[illegible]
[illegible]			
[illegible]		[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]





第2章

P4 线

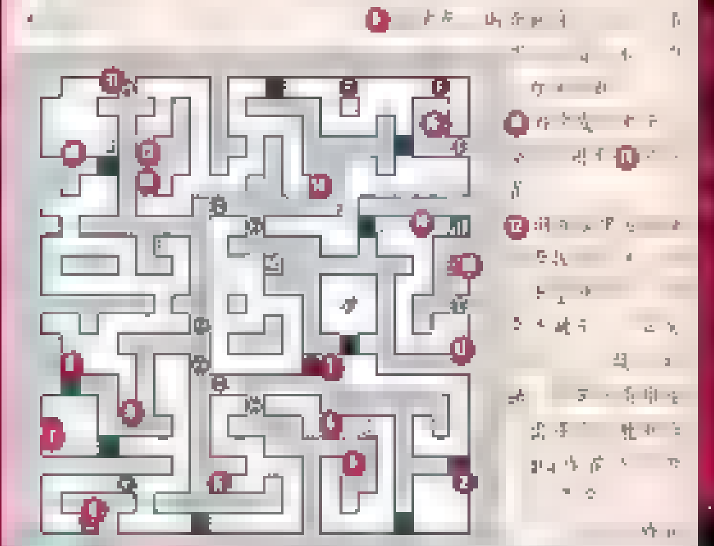
走下楼梯后触发伙伴和Persona的对话，选择「ベルベットルームにもどろう」是立即返回天鹅绒房间，选择「あとにしよう」是稍后再去。[illegible]，[illegible]返回[illegible]第1章的迷宫[illegible]。

P3 线

[illegible]Persona的话题，选择「すぐにもどろう」意为马上返回，「あとにしよう」意为稍后再去。使用道具「カエレール」可立即返回学园并自动前往天鹅绒房间，在学园节目的解释下众人获得了WILD力量，可装备副Persona。随后从天鹅绒房间后可前往工房把迷宫里获得的素材都变成装备品等，顺便购买一下装备，打开菜单给队伍中的角色们装备一下副Persona，到可正式开始第2章的探索。

敌人资料

名称	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible] F.O.E.		[illegible]	[illegible]



第3章

P4 线

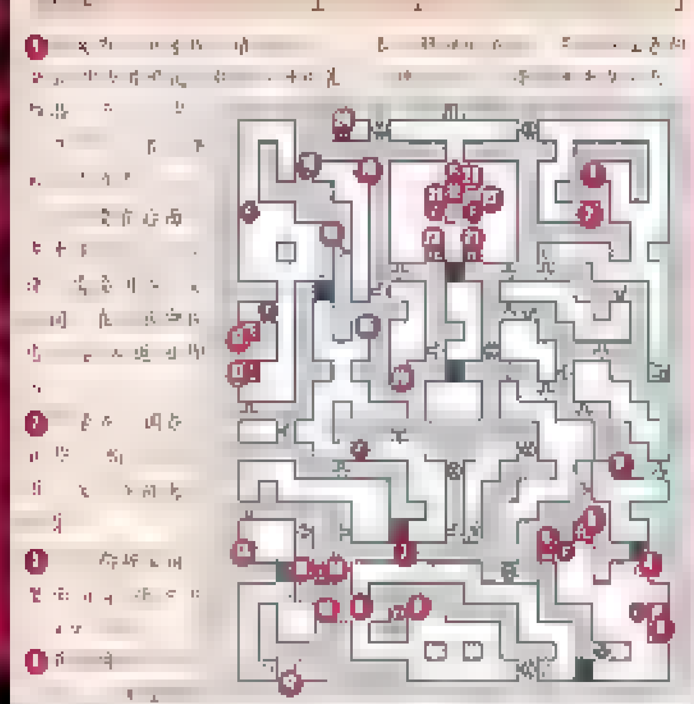
击败第2章后与队伍对话，选择「元気だせ」提示返回天鹅绒房间，[illegible]触发与玛格丽特的剧情对话，从此便可进入菜单里的「ベルベットルーム」[illegible]Persona合体，并解禁新道具。RISKY难度下，该层迷宫的难度提升了许多，尤其是[illegible]的攻击力很高，[illegible]进行两连动，需要及时用[illegible]主动[illegible]用[illegible]回复[illegible]保持高HP值。角色等级需要练到8级以上，以确保自身的实力，其他杂兵的攻击力也相当可观，[illegible]如果队伍的[illegible]能力不足，不要吝惜[illegible]用「カエレール」出迷宫多去保健室进行回复。

P3 线

入口处[illegible]，[illegible]返回学园后，自动前往天鹅绒房间触发剧情，之后开启[illegible]合体系统，可进入菜单里的「ベルベットルーム」进行Persona合体，提升副Persona的品质。

敌人资料

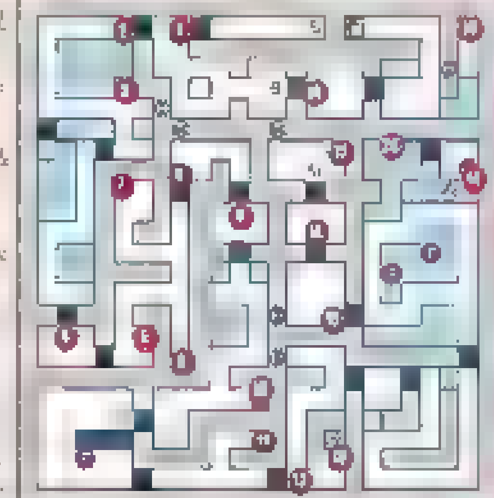
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]



1次会

最终章

合流

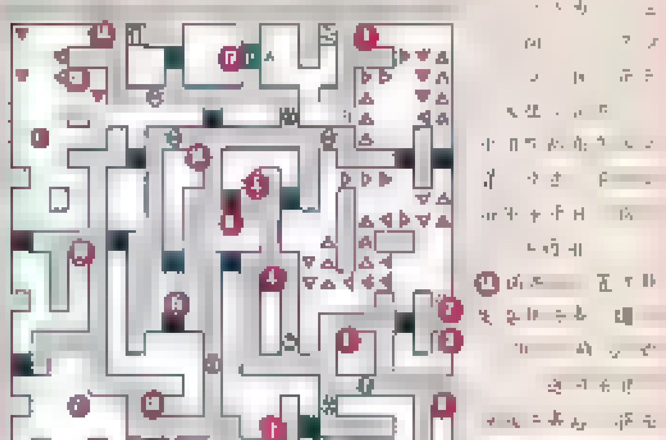


2次会

进入该层后在出保健室的地板……这追加任务「不思議の国のアナタを満足させよ」。从这一层开始的以后所有行程中，回收道具「カエレール」必须保持……携带……了。这层的F.O.E外形与3次会相同，颜色为蓝色，而在其面对的直线上会移动走近而回避……显移动中，无论玩家如何操作，均是朝向F.O.E移动……格……图……3格……[illegible]……需要使用「カエレール」……同。另外从本层开始出现……地图上以……符号标记。

敌人资料

名称	弱点	掉落
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
瞳のマリア	[illegible]	[illegible]
イデアーサ	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
愛の天使（F.O.E）	[illegible]	愛のカケラ

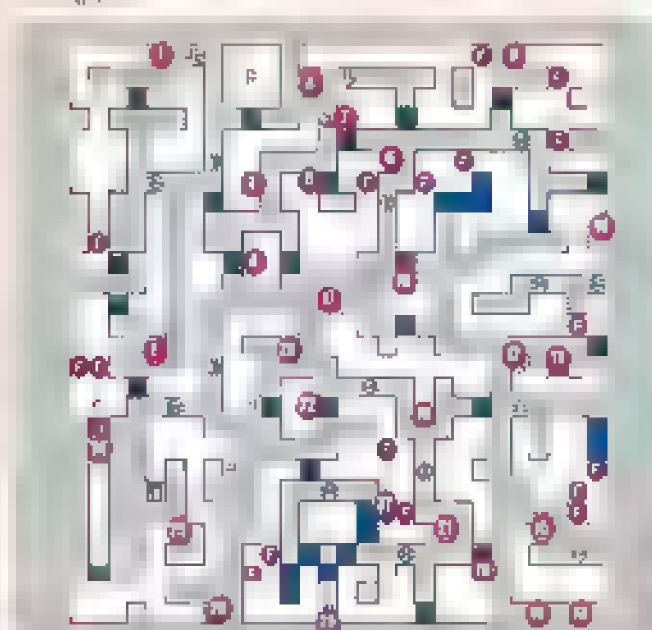


3次会

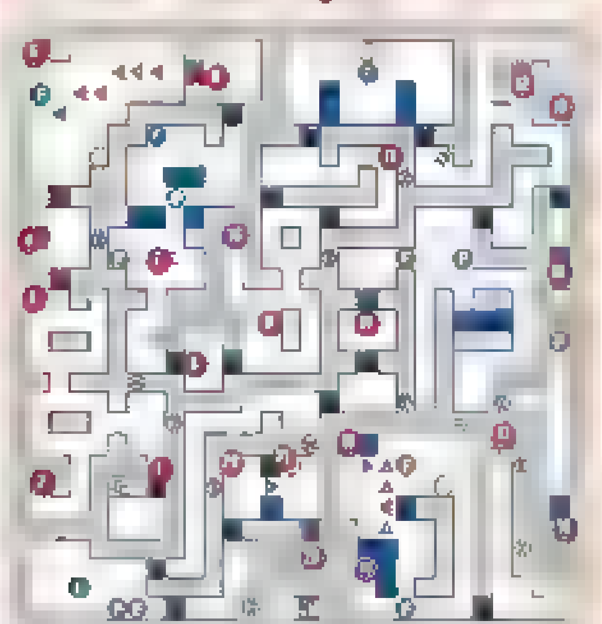
这一层F.O.E的移动范围为与玩家面对面时，玩家在该直线上移动一次，F.O.E便会接近一格。只要切换视角到其90°或180°方向，利用……十字键移动，F.O.E便完全不会出现危机。这层有多处需要引诱F.O.E上路的情况，注意，且离开F.O.E所在区域（穿过该区域的门……）F.O.E的位置会被重置。进入该层后返回……买去……时间……ケエ……スプレッド」解除。

敌人资料

名称	弱点	掉落
[illegible]	[illegible]	[illegible]
瞳のマリア	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]



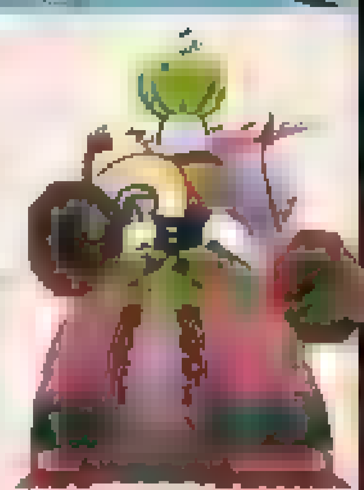
4次会



ゴールイン

放课后恶灵クラブ

壹ノ怪



[illegible]

敌人资料

名称	弱点	耐性	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

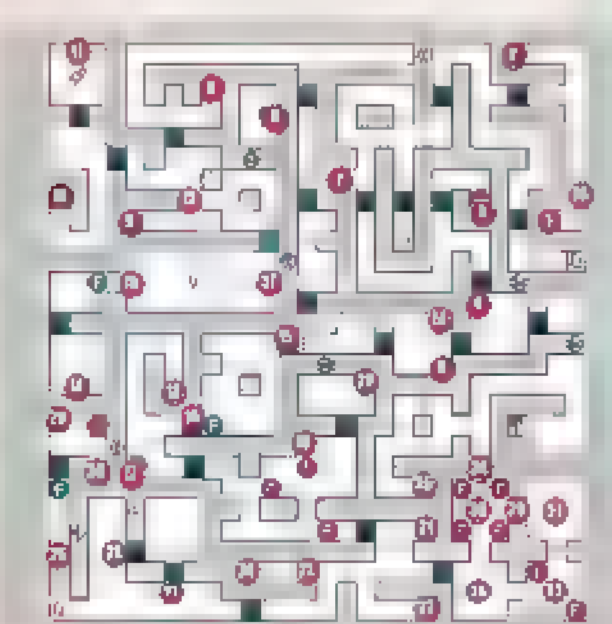
[illegible]

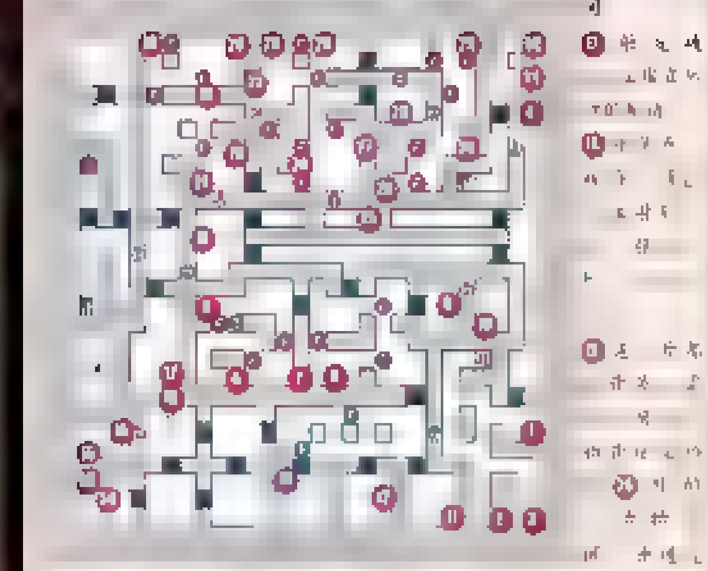
贰ノ怪

敌人资料

名称	弱点	耐性	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

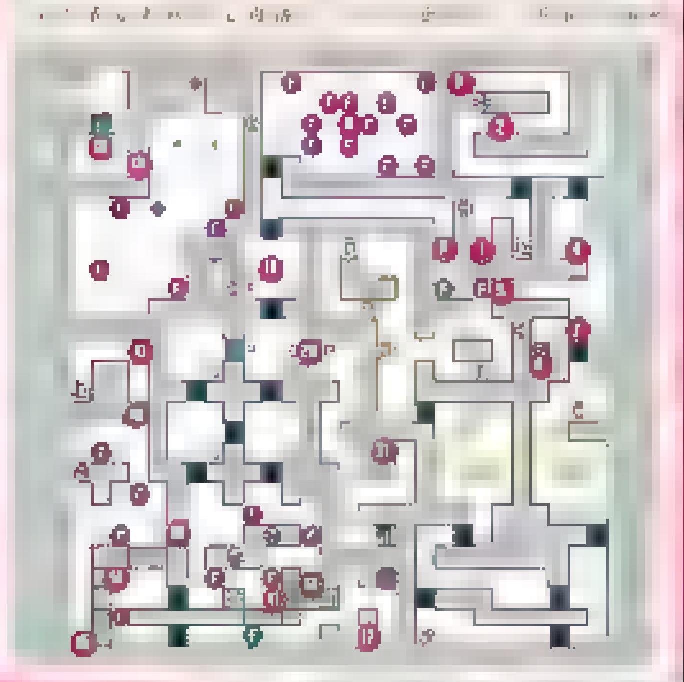
[illegible]



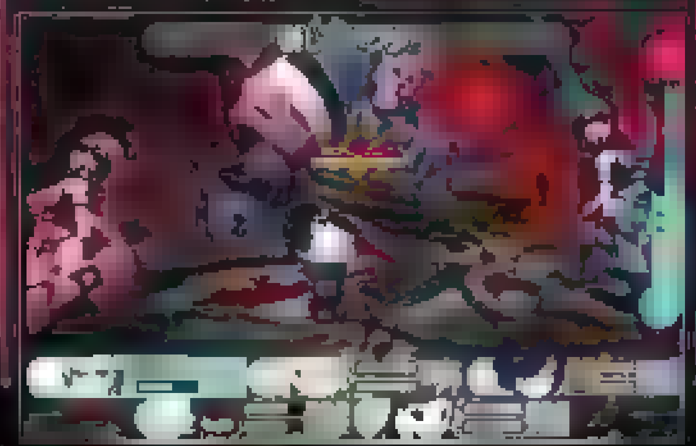


四ノ怪

敌人资料



最终怪



稻羽乡土展

第二夜

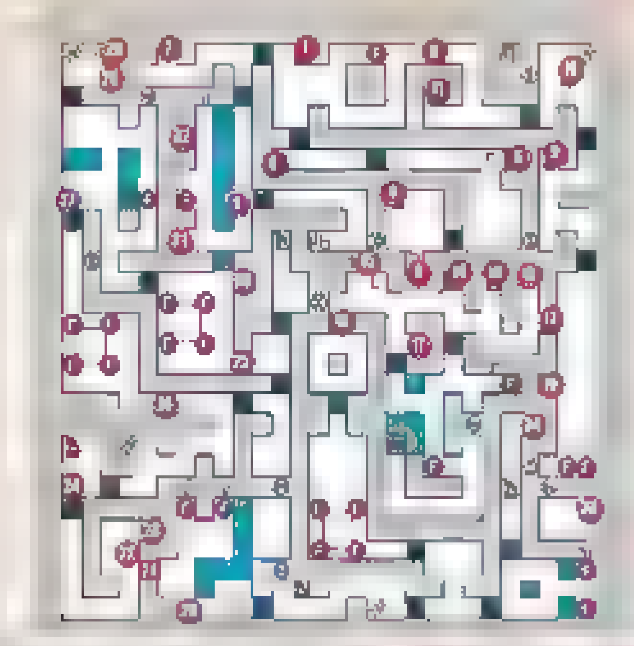
该迷宫有两种FOE，[illegible]……当玩家点亮火把[illegible]……另外在RISKY难度下，点亮火把则[illegible]……

[illegible]……非常凶险，因此在需要经[illegible]……只有在火把点亮时才[illegible]……

敌人资料

名称	弱点	耐性	掉落
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
暗闇の[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
嘆きのボカス	[illegible]	[illegible]	怯病の欠片 [illegible]のマスク
アイアンダイス	[illegible]	[illegible]	[illegible]
固有FOE	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]



第三夜

这一层出现两种FOE，[illegible]……当他背对着玩家时不会有任何行动，但一旦正对玩家就会以一定的移动速度[illegible]……

FOE占地面积非常大，[illegible]……另外要注意，玩家点燃火把时对这两种FOE都会产生影响。[illegible]……要把握好他们的行动规律，[illegible]……

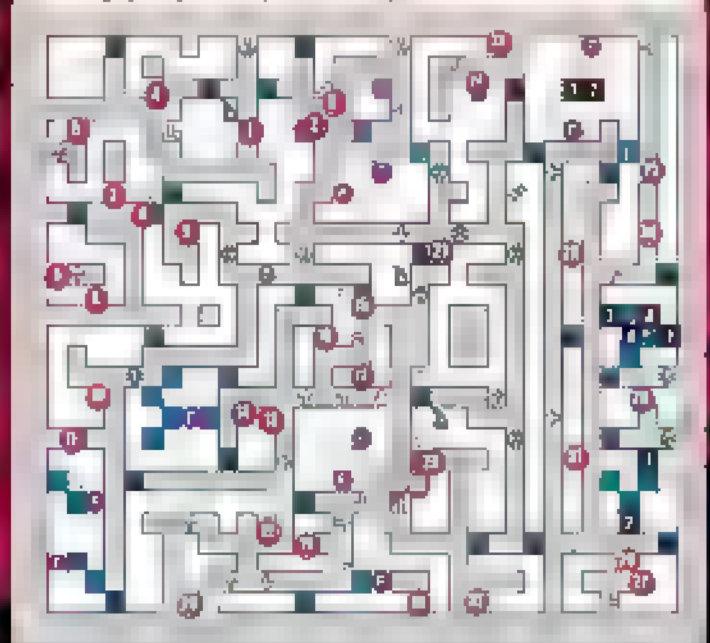
敌人资料

名称	弱点	耐性	掉落
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
暗闇の[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
嘆きのボカス	[illegible]	[illegible]	[illegible]
アイアンダイス	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]のキュブロプス	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]

第三夜

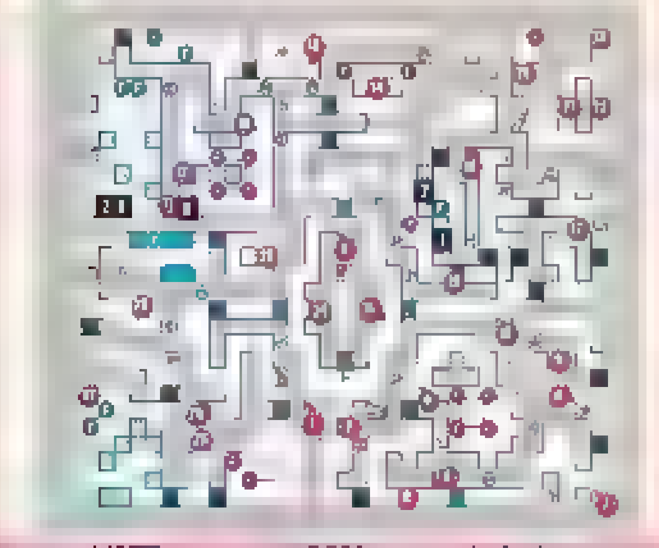
敌人资料



第四夜

这层的障碍并不刚强，复杂，且路途很长。玩家要按朱雀、玄武、青龙、白虎的顺序依次正确穿过四个鸟居，最后从正中的楼梯前往最终层。千万要注意的是，玩家必须一次性地穿过4个鸟居，中途不得回头，否则已经穿过的鸟居会被重置，必须再从头穿过一遍。好在后期可以打通许多抄近路的密道，能在一定程度上减少移动距离。RISKY度下如果被卡死了动弹不得，被迫回城也是无奈之举。

敌人资料



最终夜

……BOSS战。BOSS每回合行动两次，……请用"……"或"タルンダ"降低其攻击力。该BOSS没有弱点，对各种恒常的抗性也很高，……尽量保证每位队员的存活，一旦有人阵亡可能就麻烦。BOSS的HP被打掉到一定程度会使用"食いしばり"……

用BOSS会使用将全员吸引的"……"……没有攻击力，但是会使我方全员无法行动……"ラピッドフット"的……BOSS会出现"大きく息を吸い込む"的讯息提示，只要让我方全员防御，就可不受"……"的毒害……BOSS……

时计塔

1阶

[illegible]

敌人资料

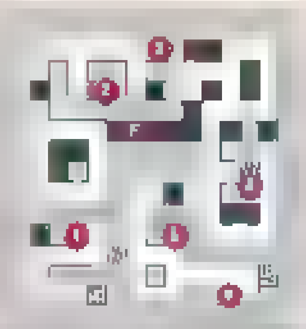
[illegible]

2阶

[illegible]

敌人资料

[illegible]



3阶

[illegible]

敌人资料

[illegible]

4阶

敌人资料

[illegible]

5阶

这层没有[illegible] 0.E 许多[illegible]地板会导致玩家走不少弯路[illegible]要达成100%还是要稍微花一点时间[illegible]按照地图上的路线走到可以[illegible]达目的地。

敌人资料

名称	属性	弱点	掉落
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

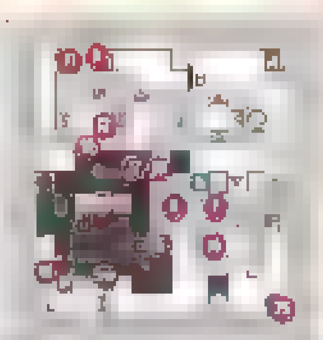
[illegible]

6阶～7阶

这两层迷宫的[illegible]动性[illegible]需要[illegible]来回穿[illegible]这里[illegible]存一[illegible]方法，这两层出现了[illegible]帮玩家[illegible]阻止深[illegible]沿直线前[illegible]中途[illegible]方[illegible]遇到[illegible]后会停下来。

敌人资料

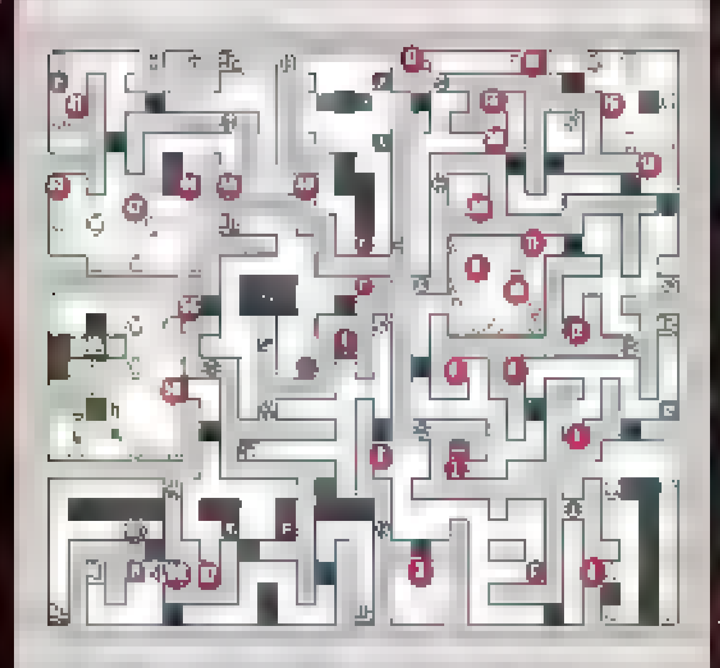
名称	属性	弱点	掉落
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]



8阶～9阶

敌人资料

名称	属性	弱点	掉落
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]



6階

5階

8階

最终阶

第一场战斗的敌人是……

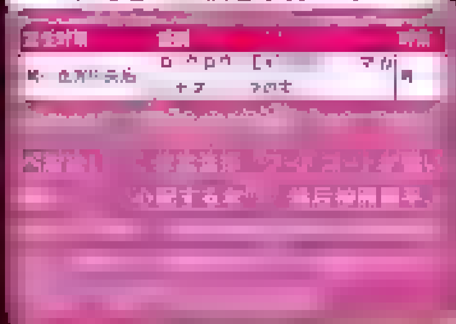
……时の砂漏……

委托任务攻略

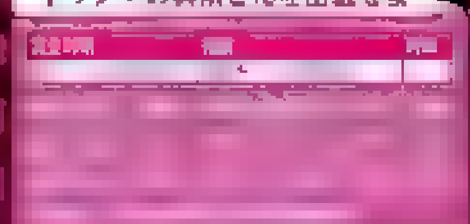
第一个大迷宫"不思议の国のアナタ"结束后，[illegible]即可在[illegible]接到委托任务（依赖）。委托任务为支线，需满足一定条件才可接受。[illegible]有二周目[illegible]才能[illegible]的委托。[illegible]《P3》和《P4》的主角[illegible]入队[illegible]。[illegible]从初期开始就有[illegible]出色的[illegible]能力，[illegible]作为。[illegible]，后[illegible]上+SP[illegible]Persona，[illegible]能力[illegible]的同时也能维持一定的[illegible]。以上[illegible]角色[illegible]。[illegible]

にせこれまつて

わらしべ村次を手伝って

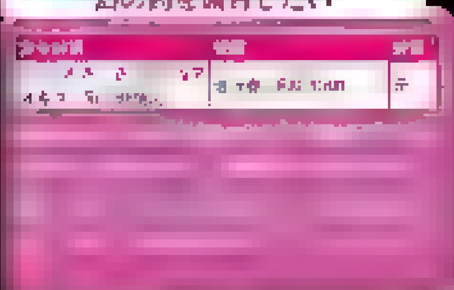


カイナを倒せよ

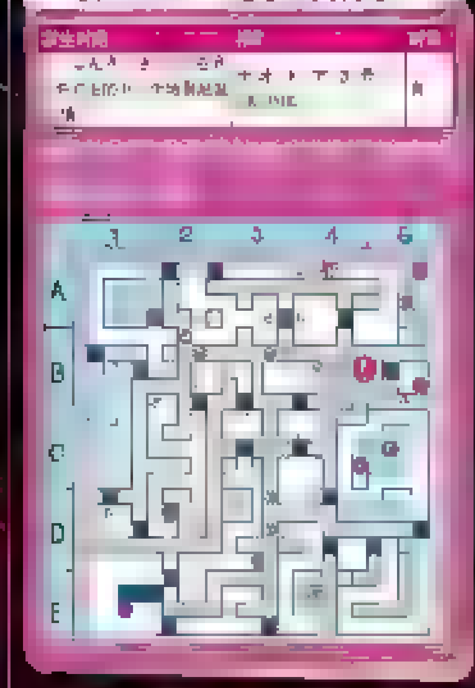


トランプの兵隊さんを出撃せよ

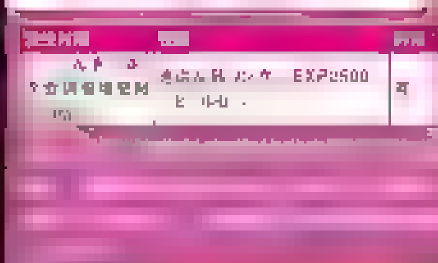
幻の的を調合したい



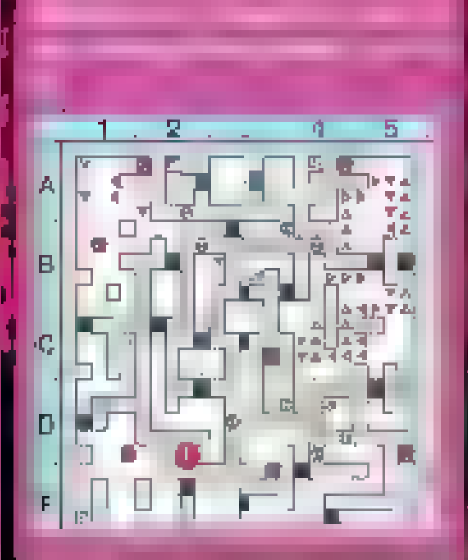
矢のサンプルを手に入れて



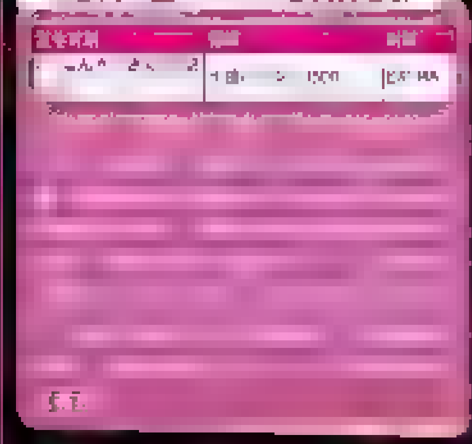
食べものの泥棒を捕まえて



噂の真偽を確かめて

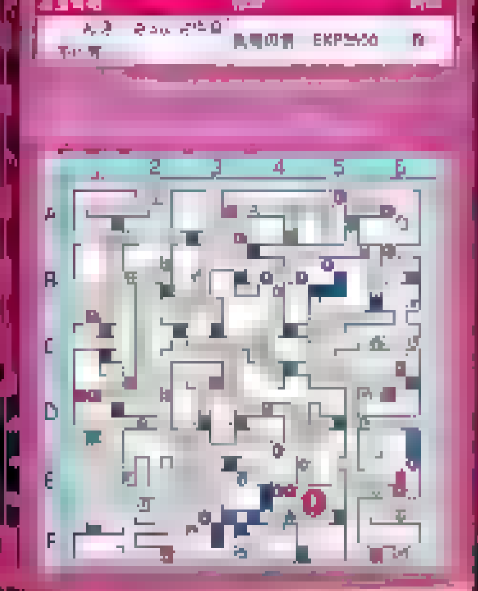


不思議の国のアナタを調査せよ

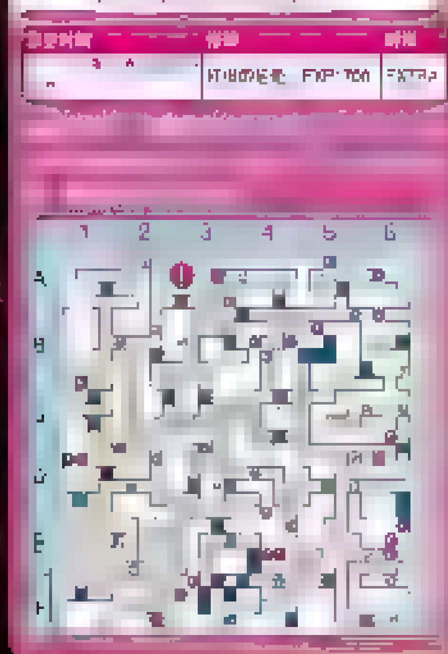


ミスタ Xからの依頼

壊れ物を入手せよ



小手鞠へのお時間です



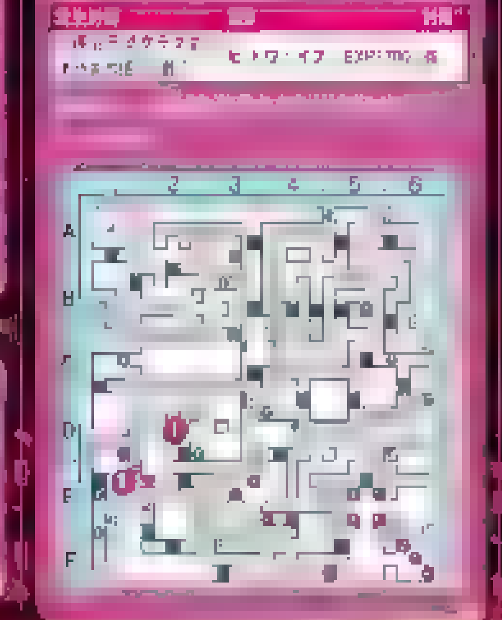
私も遊びたい

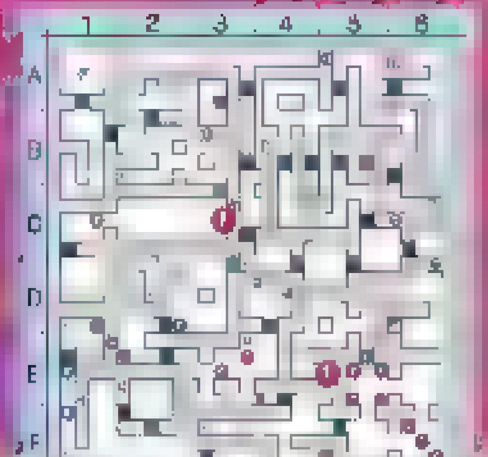
自分の人生を取り戻せよ

新のマスコットはどっちだ！？

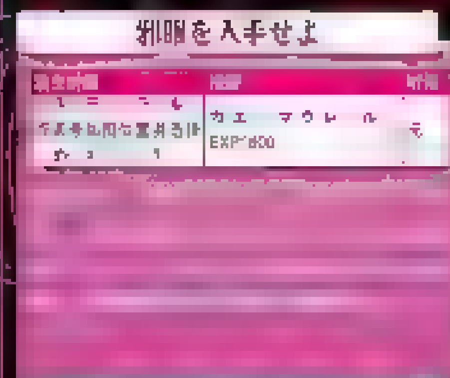
自分の気を解き明かせ

地獄のおしゃぶりを入手せよ

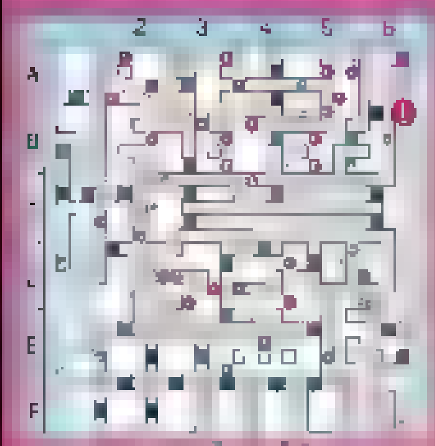




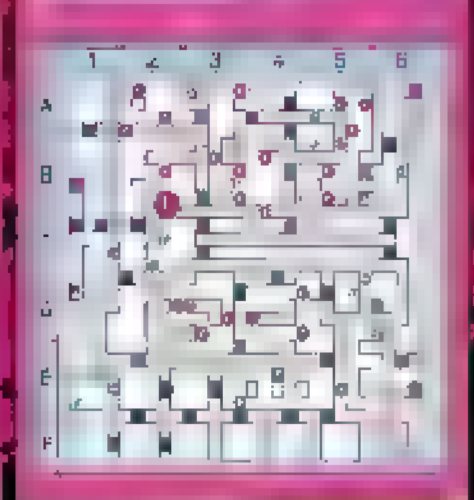
ここんきつさを調査せよ



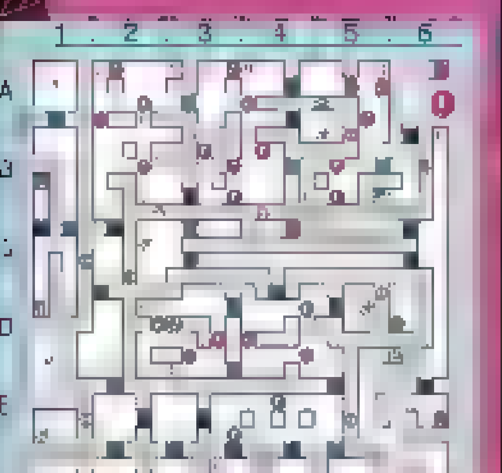
証明を入手せよ



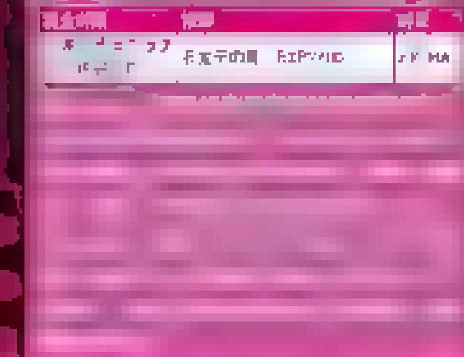
ゲサイを取ってきて

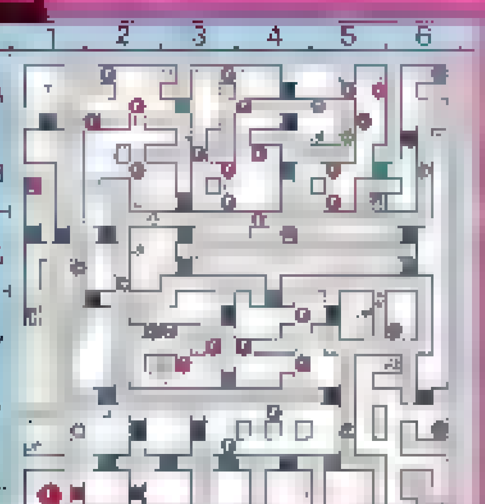


俺の[illegible]を[illegible]え！

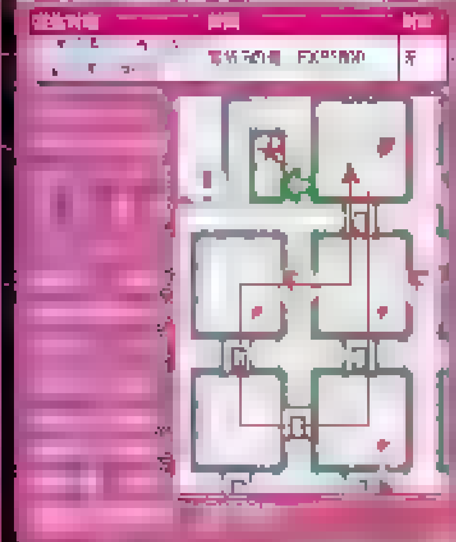


腕試しのお時間です

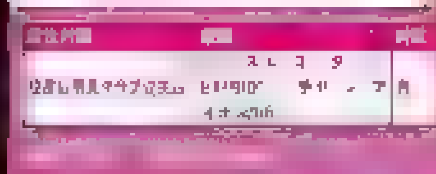




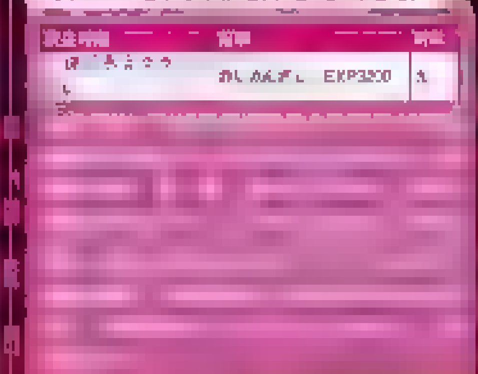
秘密のメッセ[illegible]ジを伝えたい



私たちをエスコ[illegible]トして



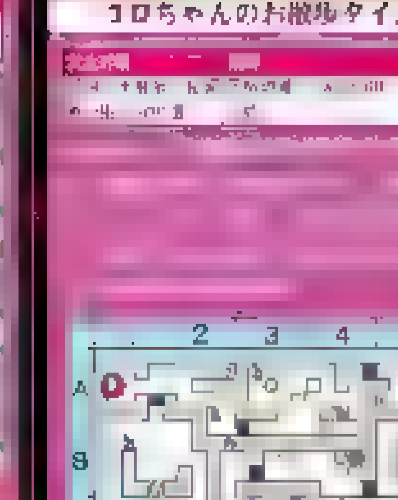
古ぼけたお人形さんを[illegible]せよ

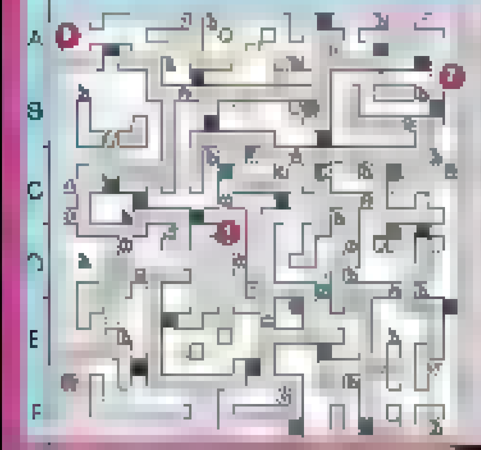


[illegible]の欲しいものを聞こ[illegible]

稲羽郷土展

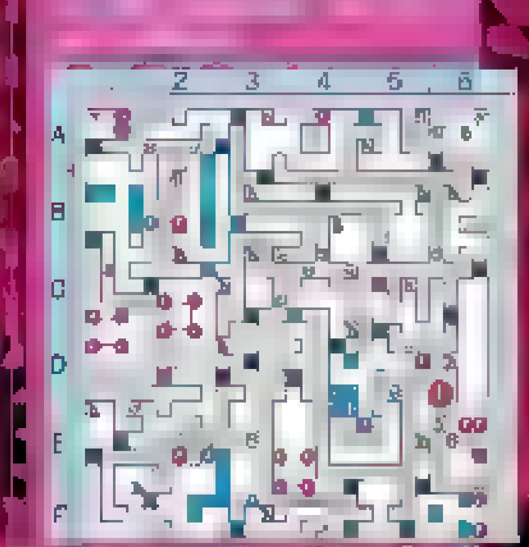
コロちゃんのお散歩タイム





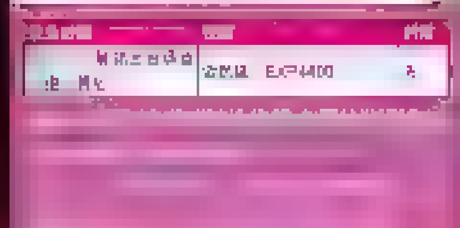
[illegible]ャトウの詰まった宝箱

お祭[illegible]気分をお裾分[illegible]せよ

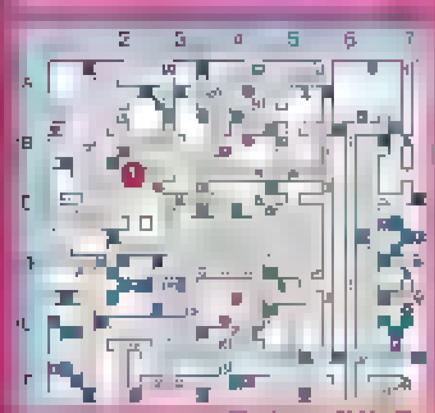


俺の首輪を作ろう！

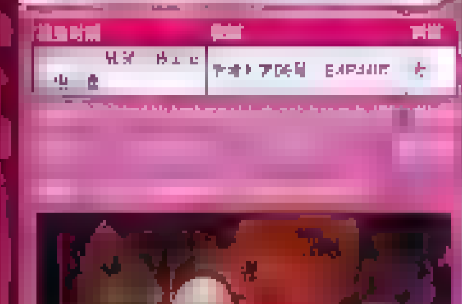
放课后恶灵クラブを调査せよ



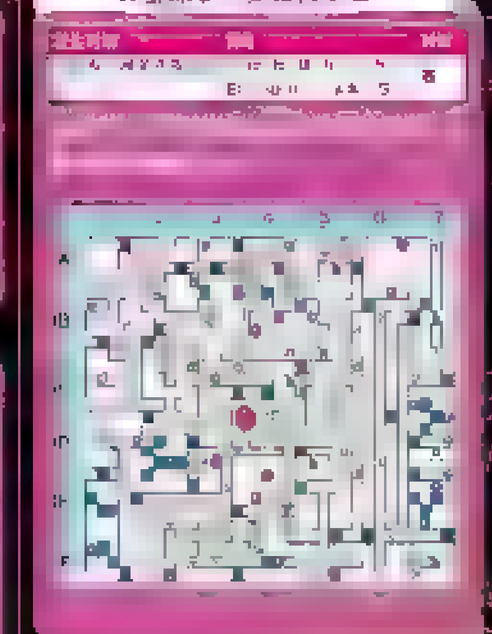
大きくさな居居を入手せよ



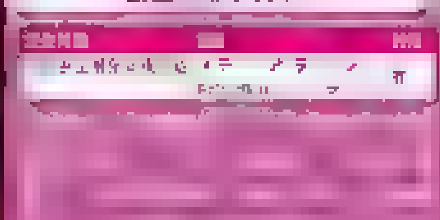
試作品の矢を回収してほしい



お宝探しの参加者求む

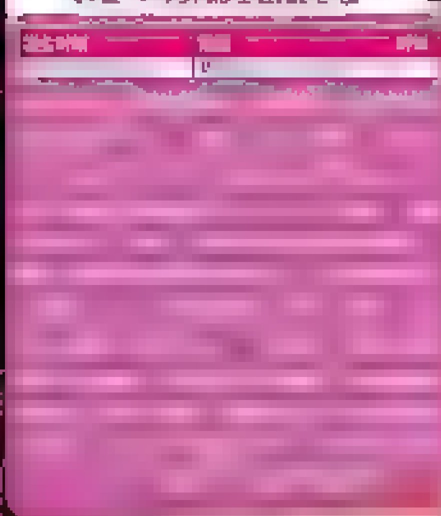


暇潰らしのお时间です



農業のお手伝い

おまつり野郎を撃退せよ



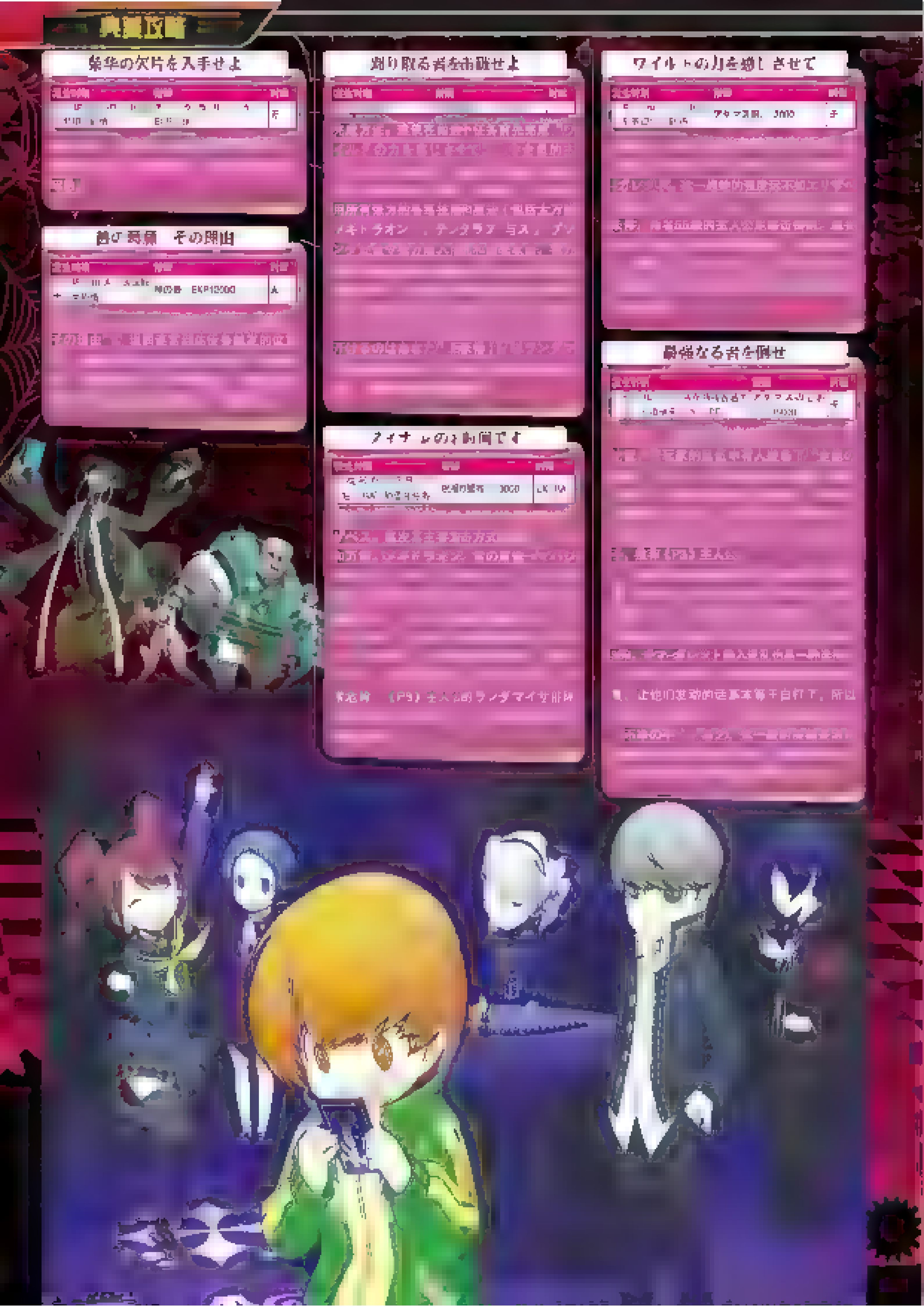
【时计塔】

思い出を取ってきて

THE 知恵比べ

招き多士展を調査せよ

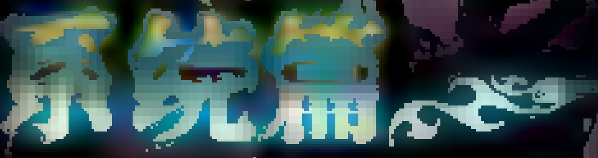
あの宝箱を开けるのはあなた



一 今年夏天，由独立工作室Yacht Club Games制作的复古ACT《铲铲骑士》进入了广大玩家的视野，点阵画面、8位音乐、苦逼打魔王的传统剧情、几个按键就能驾驭的简单操作……这一款看似多方面都跟现在不同眼长玩家要求的作品，却收到了媒体和大众的一致好评。本作融合了FC时代各经典ACT的特点，且有着模仿又不失自己独特的风格，使游戏的耐玩性大大提高，能让玩家们在享受游戏的同时勾起对昔日经典的怀旧之情。

文 　 责编

SHOVEL KNIGHT



系统篇

本作…主角…为武器…，…下…，…和自己并肩作战的伙伴。利用在…中收集的…可以在…的…强化自己。而在冒险中还可能会获得一些古道具，…会…游戏更加…地进行下去。

画面介绍

基本画面

编号	说明
1	[illegible]
2	当前使用的古道具和魔法值，魔法值最大时字体显示蓝色
3	主角的生命值，每个单位的血槽有2点血量
4	本关BOSS的血量，每个单位的血槽有2点血量，BOSS战时血槽才会点亮
5	状态栏切换，可以…古道具界面与装备界面的切换
6	古道具介绍界面，描述古道具的效果并显示魔法值的消耗
7	[illegible]

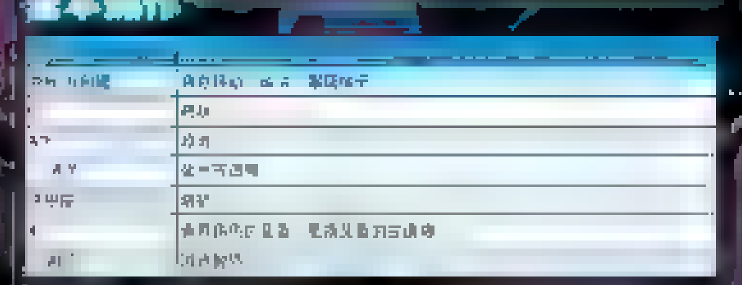
大地图画面

编号	说明
1	[illegible]
2	当前持有的金钱数量
3	[illegible]
4	[illegible]

主角的移动在大地图界面进行，…也可以前往村庄之类的地方进行…，…通过的…地点则会显示…

操作介绍

基本操作

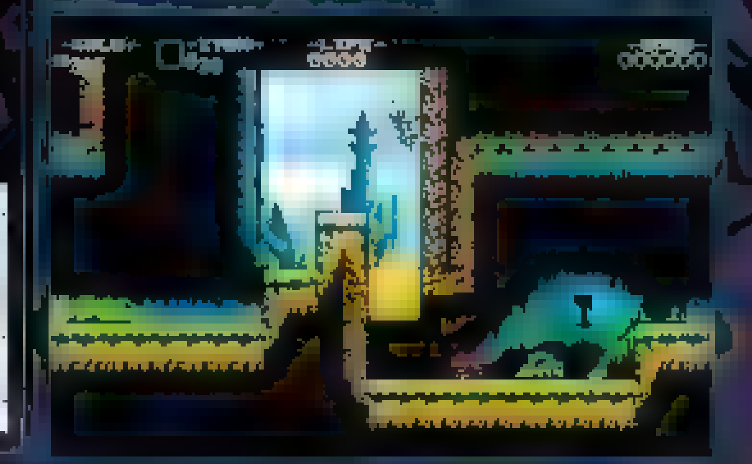


跳跃高度

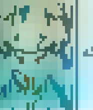
主角的跳跃高度取决于按…键的时间，按键时间越短角色的跳跃高度会越低，在回避敌人攻击的时候比较常用；…跳跃可以…到达更高的平台。

[illegible]

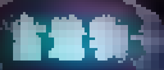
…的攻击…在…，…可以…在…后角色会弹起，常用来…，将敌人当做踏板跳过一些…。…不同的…，…能…，…可以在空中使用普通攻击取消该动作。



道具说明



道具	说明
[illegible]	[illegible]
金币	[illegible]
乐谱	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]



[illegible]Chester[illegible]宝箱[illegible]行[illegible]
[illegible]才能使用　得使玩家错过了蓝色宝箱，在通
的道具，称为"古道物（Relic）"[illegible]过此关后同样可以从Chester购
[illegible]Chester[illegible]买，只不过价格会更贵[illegible]
[illegible]的大部分古道物[illegible]内所有的古道物。
[illegible]

	名称	说明	消耗	获得方法
	Fishing Rod	[illegible]	6	[illegible]Chester[illegible]
	Chaos Sphere	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	Flare Wand	[illegible]	4	在[illegible]
	Dust Knuckles	[illegible]	2	[illegible]
	Alchemy Coin	[illegible]	8	[illegible]
	Propeller Dagger	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	Throwing Anchor	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	Phase Locket	[illegible]	8	[illegible]
	Mobile Gear	[illegible]	6	[illegible]
	War Horn	[illegible]BOSS[illegible]	20	[illegible]
	Troupple Chalice	[illegible]apple[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]Armor Outpost[illegible]
[illegible]NPC[illegible]

	名称	说明	价格
	Charge Handle	[illegible]	4000金币
	Trench Blade	[illegible]	3000金币
	Drop Spark	[illegible]	4000金币

	名称	说明	价格
	Stalwart Plate	[illegible]	
	Final Guard	[illegible]	[illegible]
	Conjurer's Coat	[illegible]	[illegible]
	Dynamo Mail	[illegible]Charge Handle[illegible]	[illegible]
	Mail of Momentum	[illegible]	[illegible]
	Ornate Plate	[illegible]	[illegible]

[illegible]NPC[illegible]（大部分位于村庄中）[illegible]
[illegible]，下面[illegible]

	名称	说明
	Bard	[illegible]
	Juggler	[illegible]
	Gastronomer	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]Troupple King[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	Shovel Smith	[illegible]Armor Outpost[illegible]
	Armorer	[illegible]Armor Outpost[illegible]

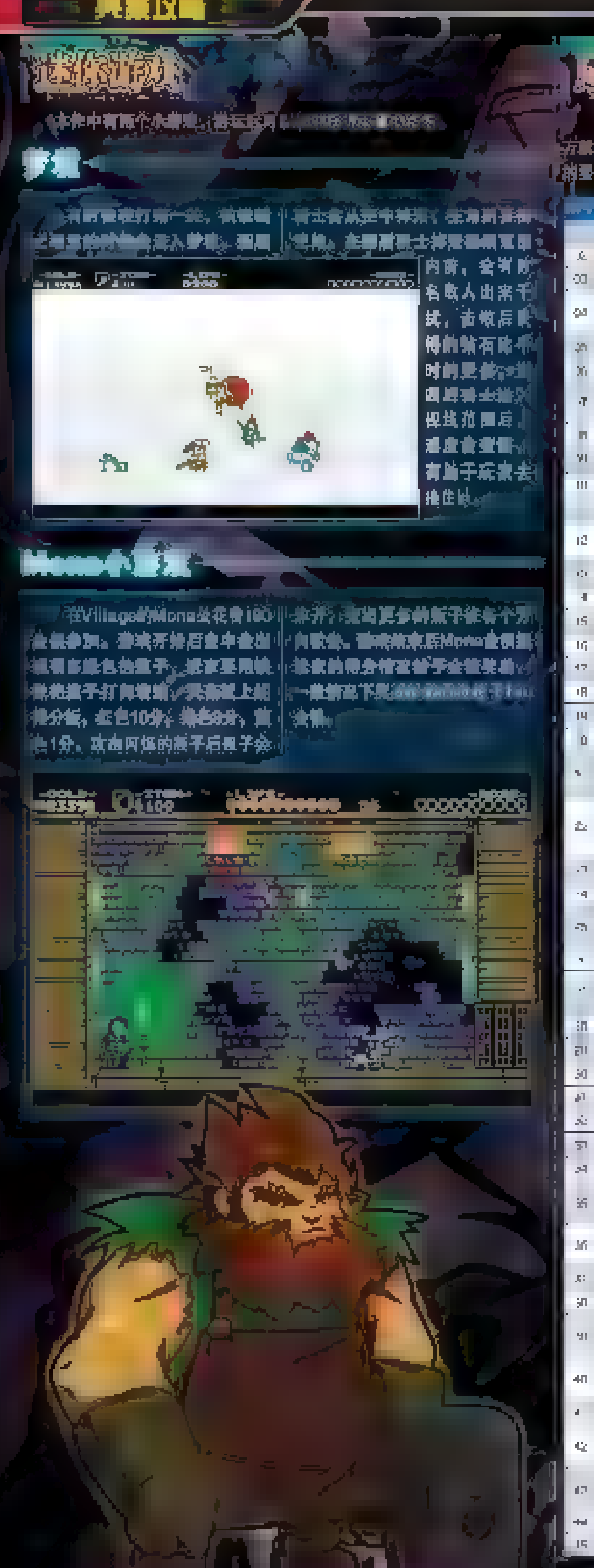
Troupple King位于Troupple[illegible]Pond，需要玩家持有古道物[illegible]Troupple Chalice才会现身，对[illegible]Troupple[illegible]
[illegible]Troupple[illegible]的宝石[illegible]

迷你游戏

本作中有两个小游戏，[illegible]

梦境

[illegible]



Mona小游戏

在Village的Mona处花费100金钱参加。游戏开始后会中会出现带有颜色的盘子，玩家要用铲[illegible]将盘子打回[illegible]，[illegible]上[illegible]得分板，红色10分，绿色5分，黄色1分。攻击同色的盘子后盘子会[illegible]，[illegible]游戏结束后Mona会[illegible]

成就

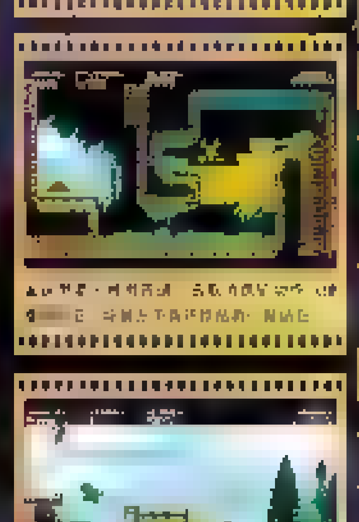
本作也含有内置成就系统，只要玩家在游戏中达成了成就目标，画面上方就会有提示。成就内容可在FEATS选项内查看，下面列出全部45项成就的要求。

	Name	达成条件	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
12	Halfway	[illegible]BOSS	[illegible]BOSS
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]BOSS	Black Knight不属于[illegible]BOSS
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	

本作的流程比较短，但是有不少隐藏的能力，还有众多收集地点，本文攻略以剧情流程和收集要素以及BOSS战为主。

第1关 Plains

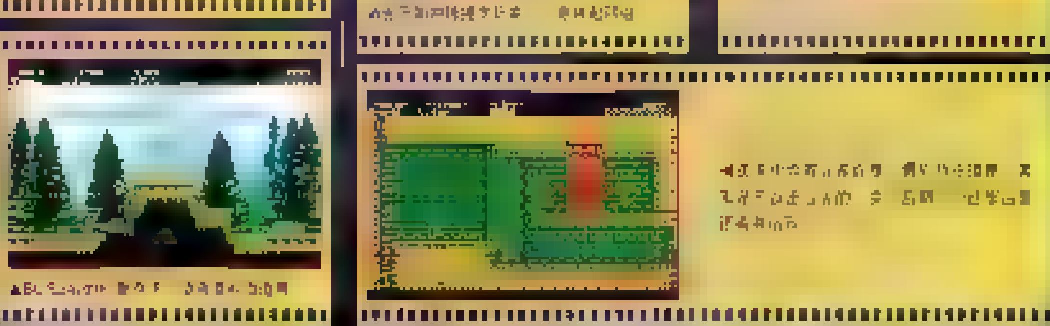
第一关主要是让玩家们熟悉一下操作，基本上没什么难度，需要注意的是上面提到的一些收集要素。

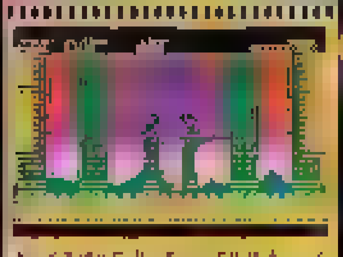


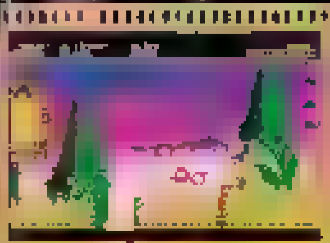
通过第1关后，开启大地图的新地点，不过需要先经过村庄才能进行下关的冒险。

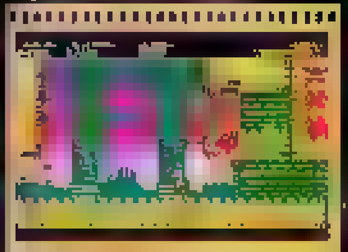
第2关 Pridemoor Keep

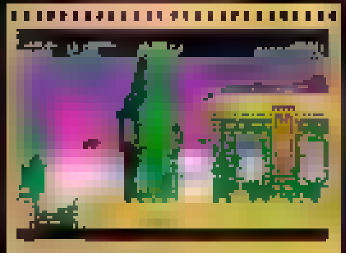
本关的场景是中世纪城堡，周围的装饰乃至敌人也都有着中世纪骑士的风格。

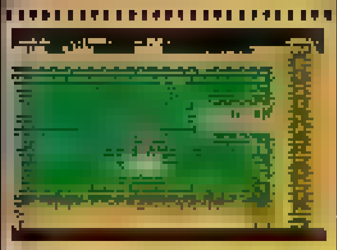


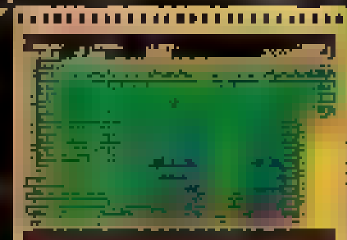


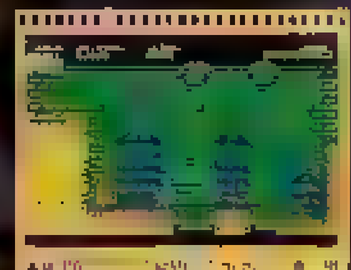


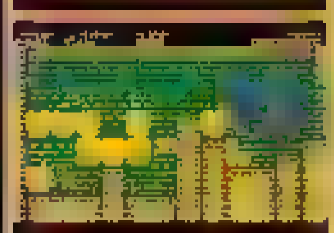


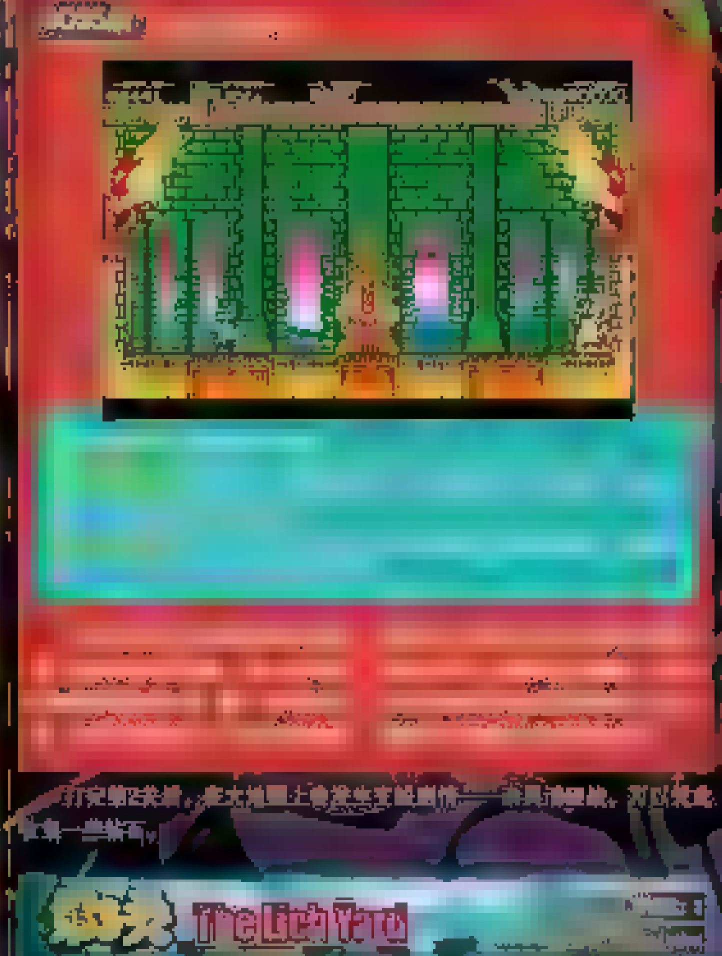




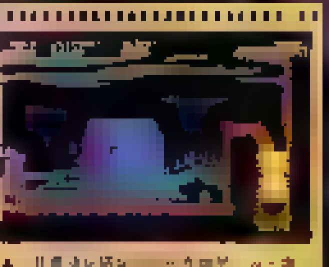


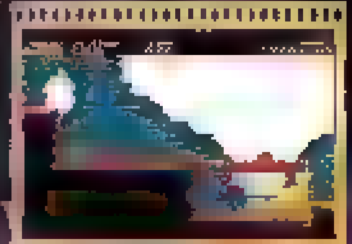


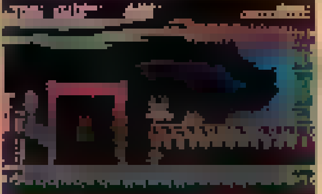


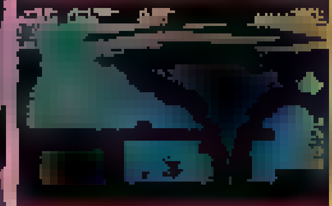


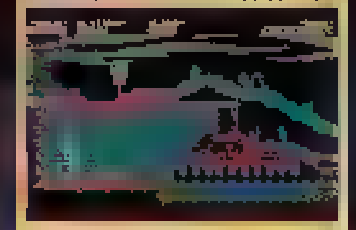
The Lich Yard

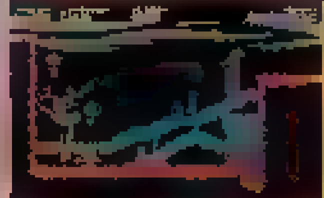


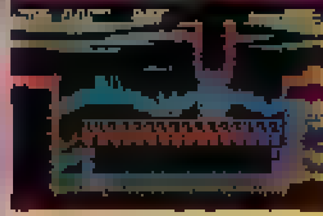


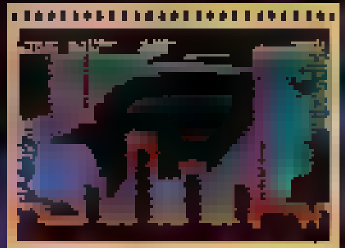


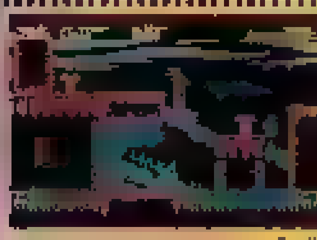


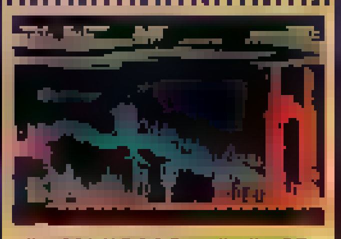


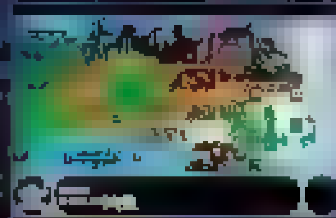




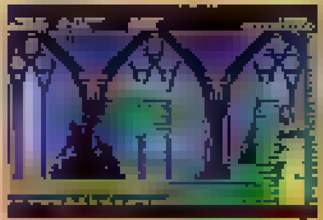


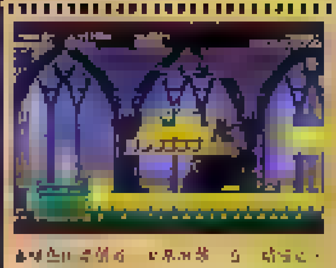


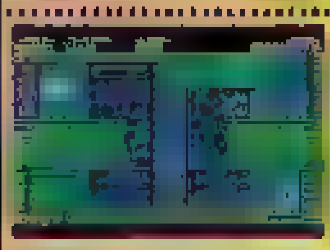


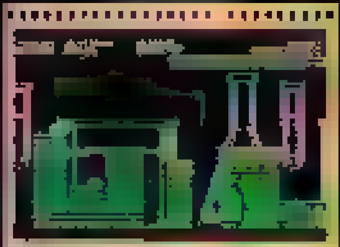


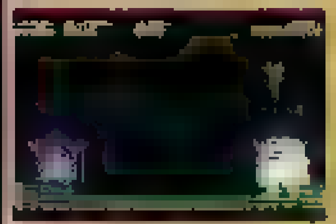
Explodatorium

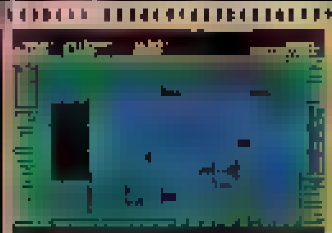


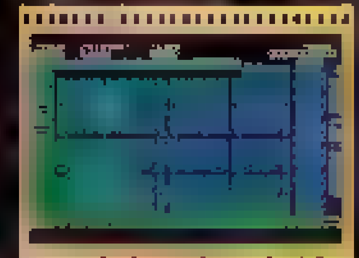


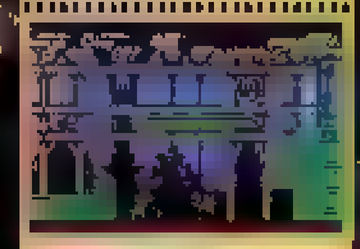


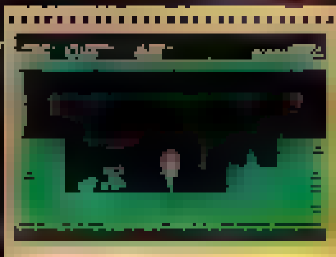


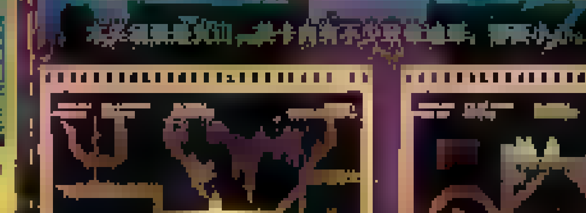




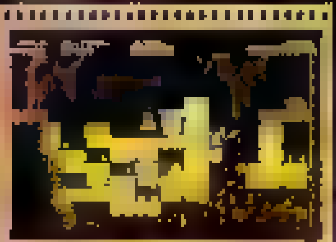


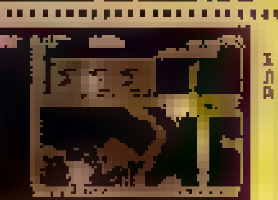


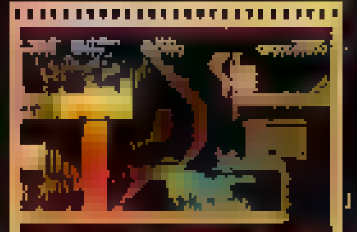


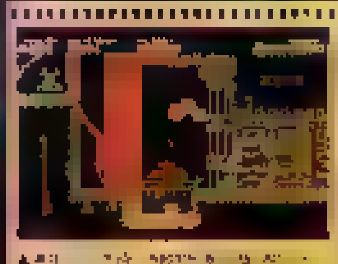


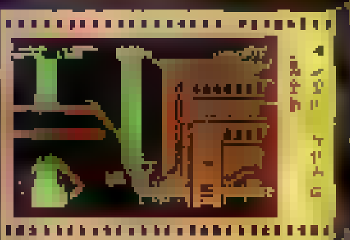
lost city

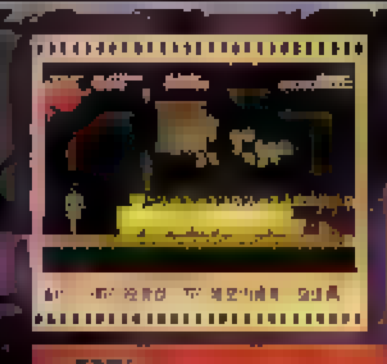


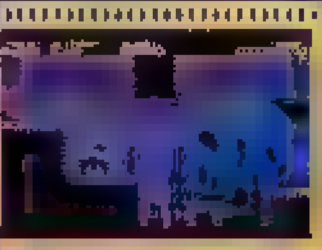


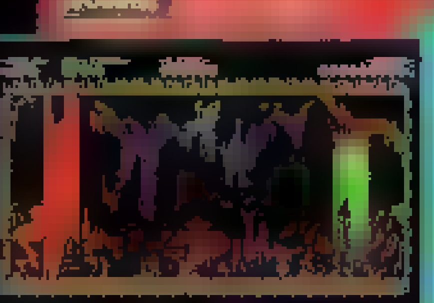


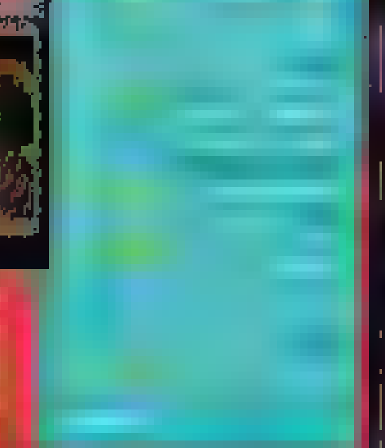


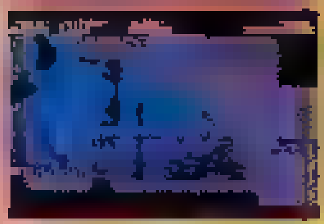


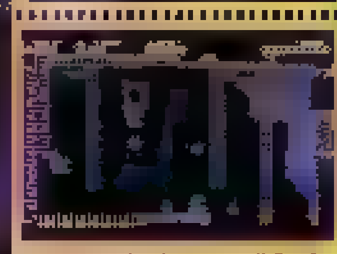






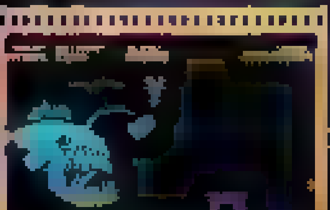


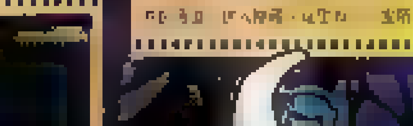


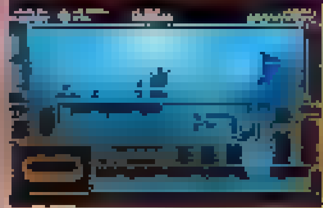


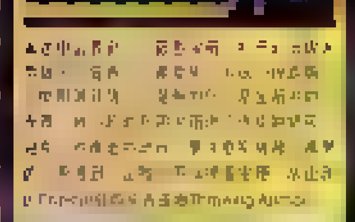
Iron Whale

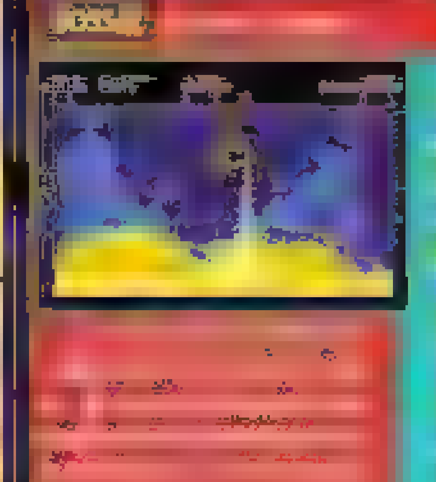
本关大部分场景都在水中作战，水的浮力会让角色跳得更高，下落速度也会减慢。

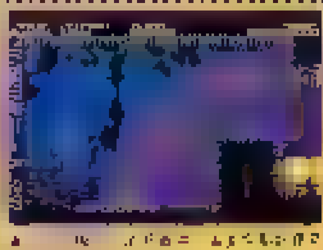






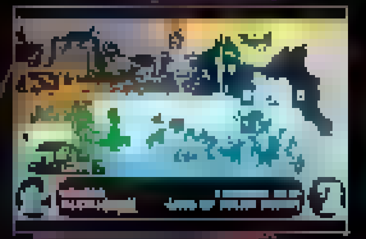


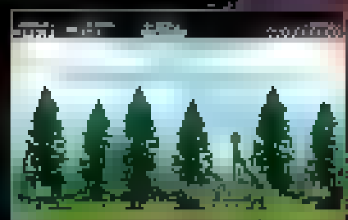


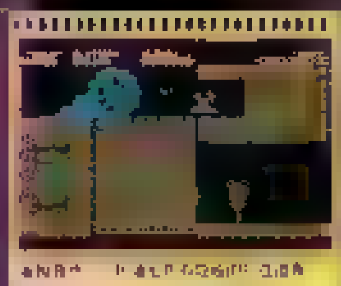


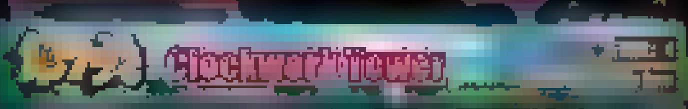
打到6关后在墓前面拿到一个徽章，大地图开启新的地区，同时出现Black Knight的支线关卡——"捷径"；Village和Armor Outpost增加传送机。

进入"捷径"后只有一个传送机，踏上传送机后会自动传送到Village。Village和Armor Outpost的传送机只能相互传送。



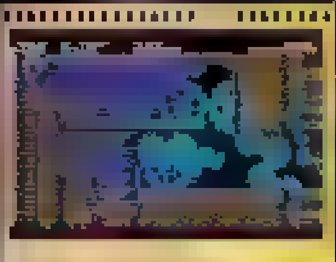




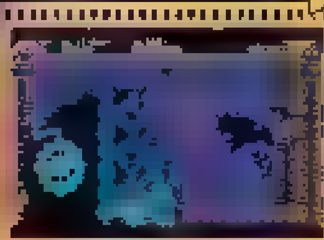


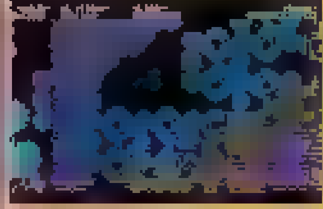
Clockwork Tower

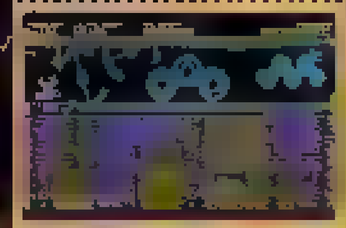
本关的难点是时钟塔，途中有不少传送齿轮，要注意齿轮的方向和速度，遇到相反方向的齿轮时，最好的方法是"跳过去"。

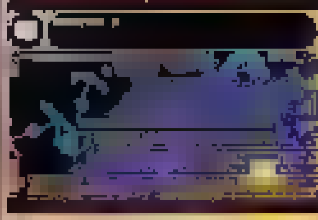


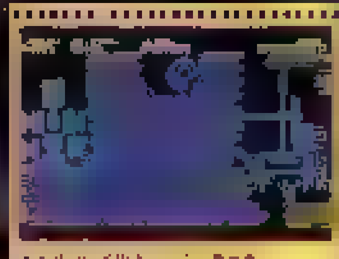
▲…不能跳出

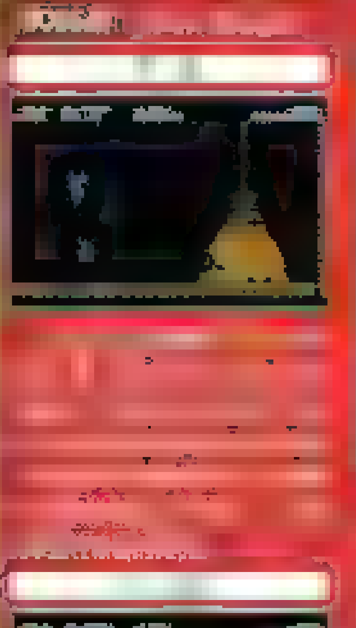


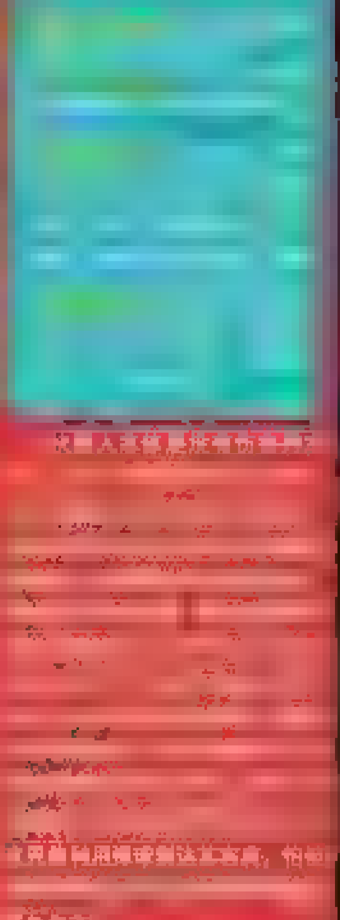








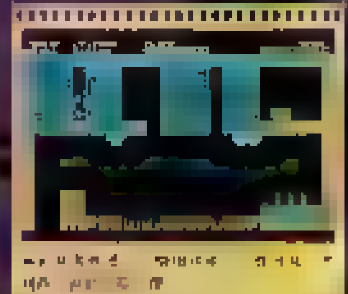


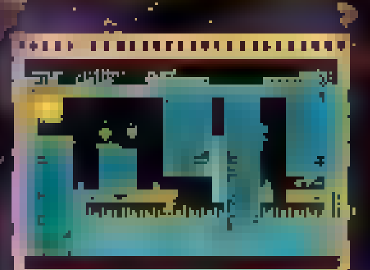


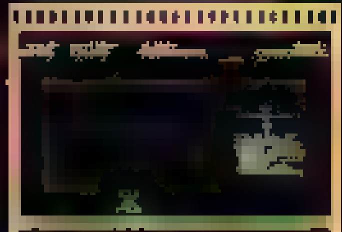
打败7关后，出现新的支线关卡——传送前往Phantom Castle。

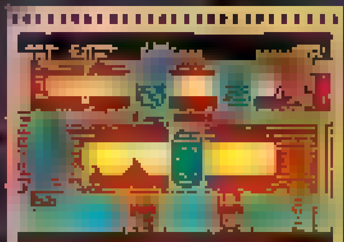
Flying Machine

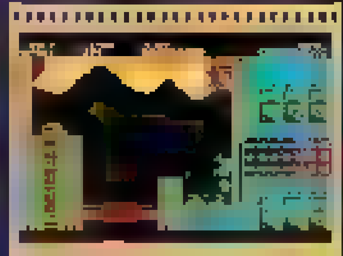
本关的场景是飞行船，其中有不少全屏幕的开关，还有会或者与风力有关的机关。打开的蓝色木箱会通电，若是直接攻击通电的木箱，自身也会受到伤害。

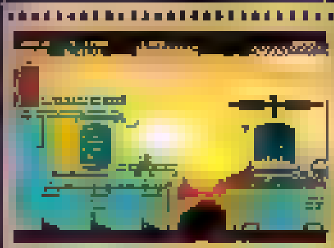


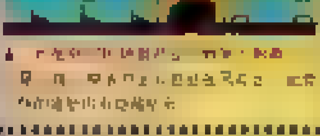


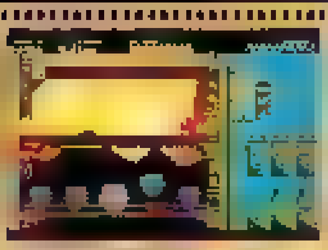


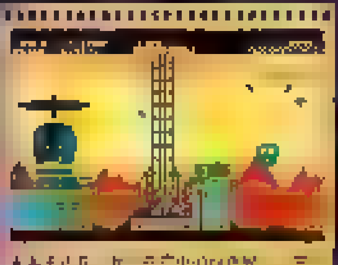


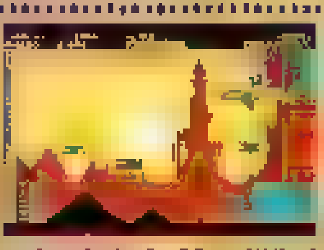


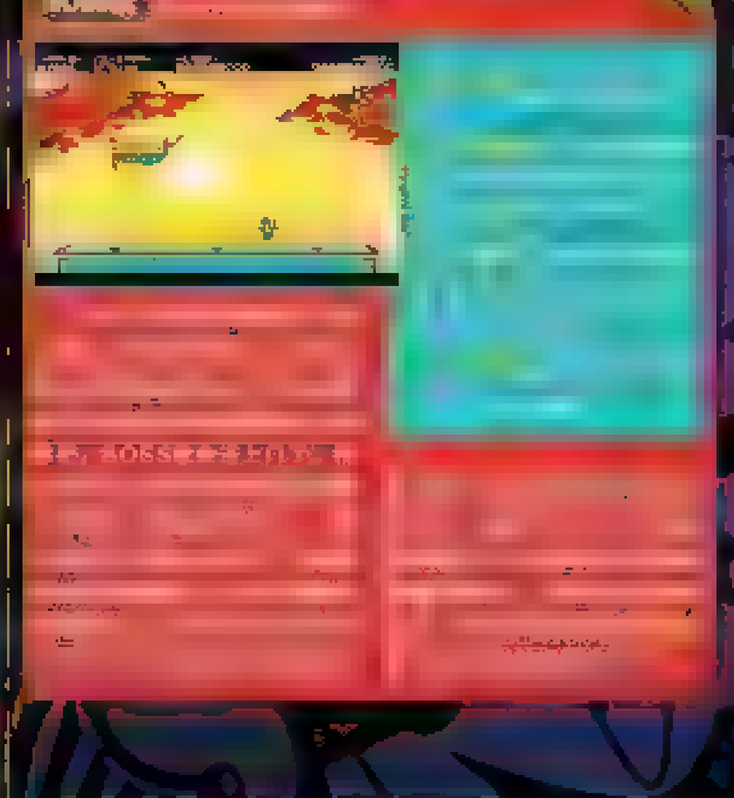






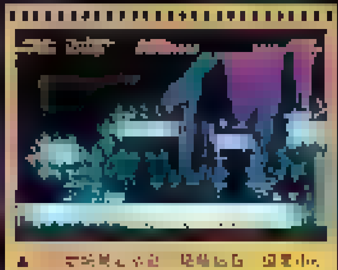


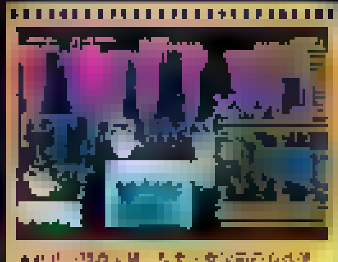


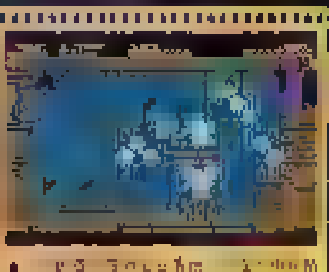


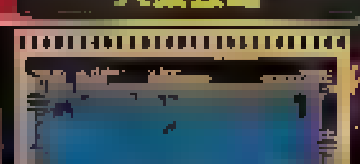
Stranded Ship

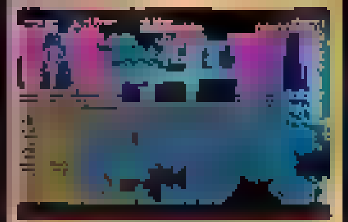
本关卡位于冰原地带，有不少需要打掉的障碍物地形，但只要“踩着走”就可以避免打掉的问题。

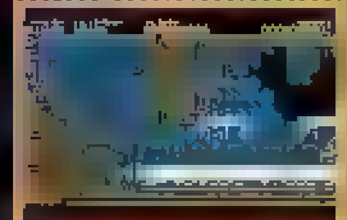


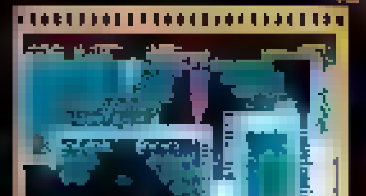


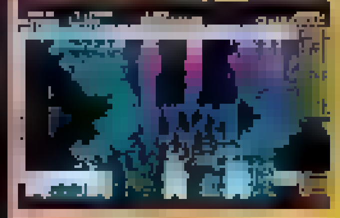


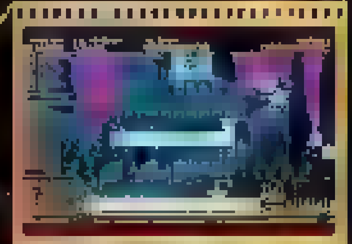


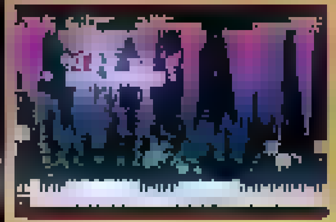


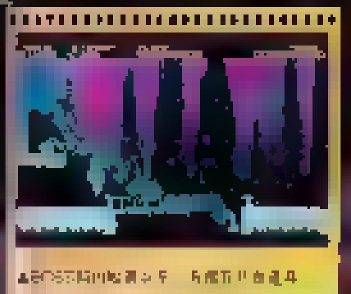




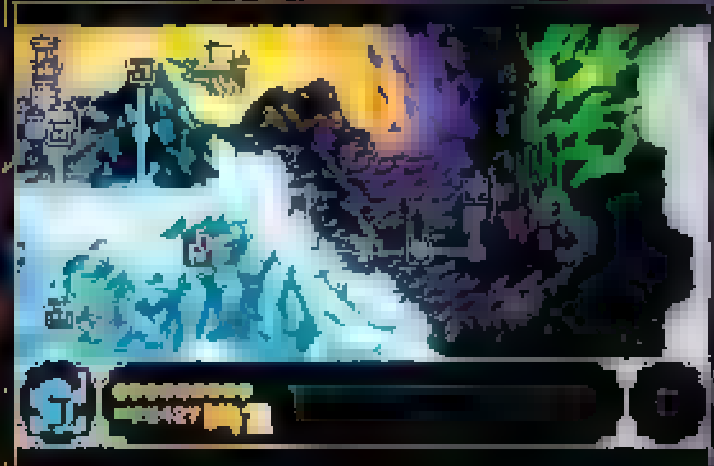






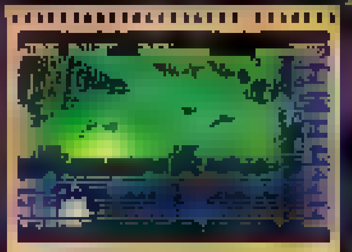


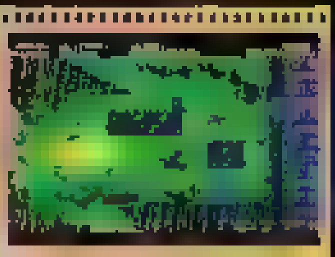
打完BOSS后在圆室看到一个机关，开启最后的区域Tower of Fate，最终关卡分为2部分

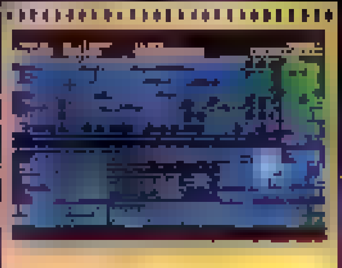


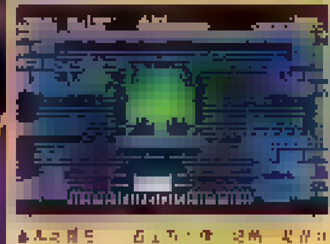
Tower of Fate:Entrance

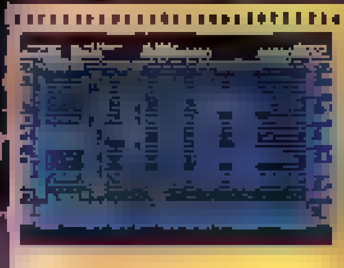
最终BOSS前的最后一关，关卡难度比起以往会有所提高。

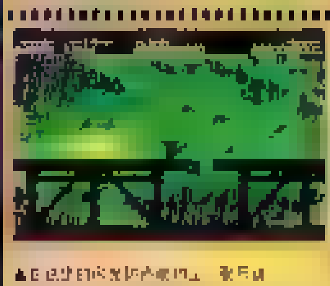


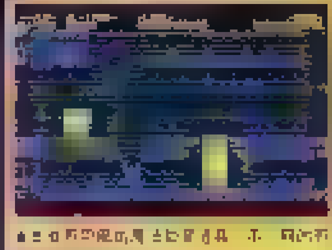


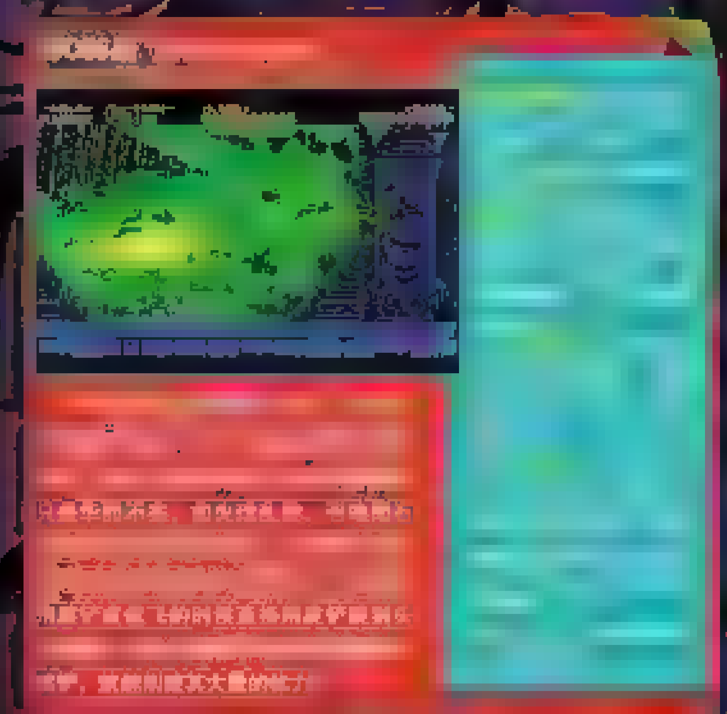








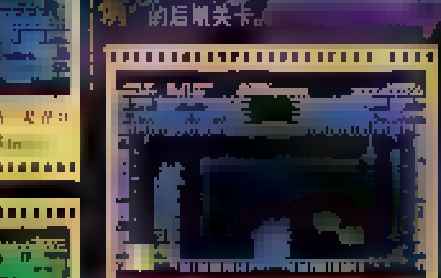


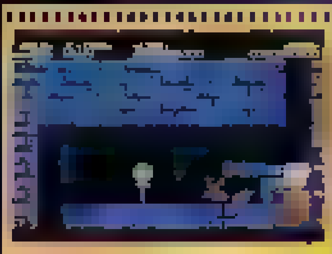


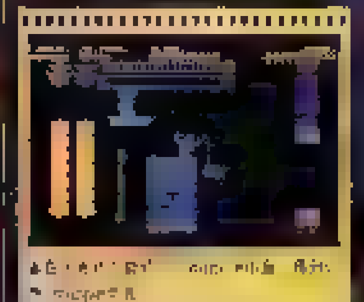
进入Tower of Fate的下一个关卡，注意……

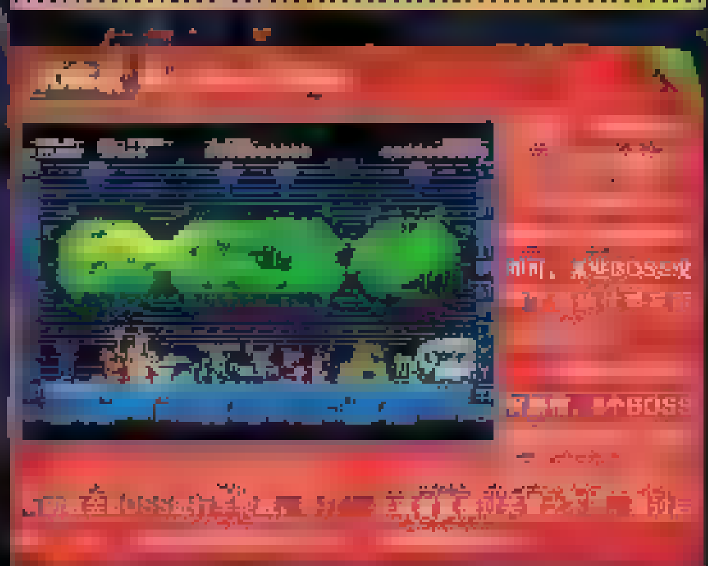
Tower of Fate: Ascent

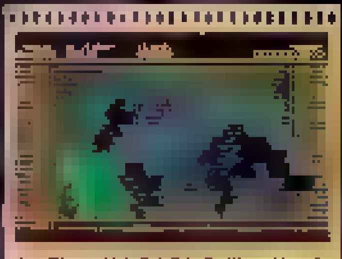
……进入了Tower of Fate的内部，场景布置有点像……的后期关卡。

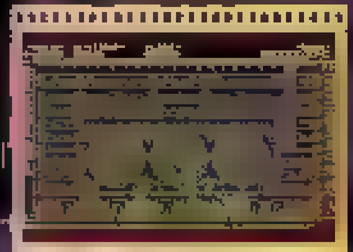


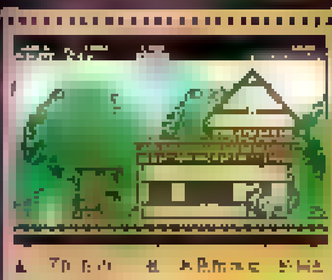




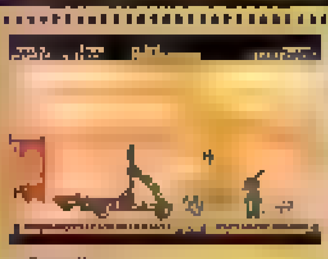


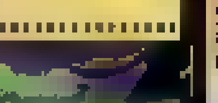


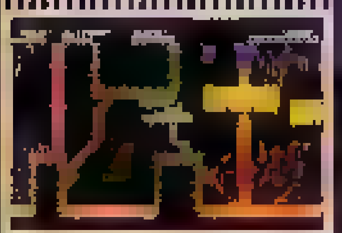


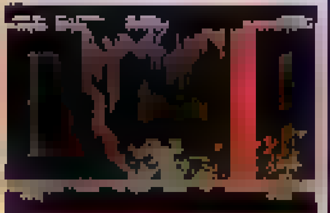


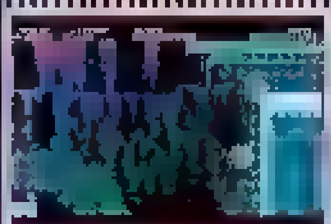
Armor Outpost

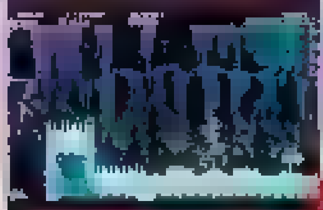




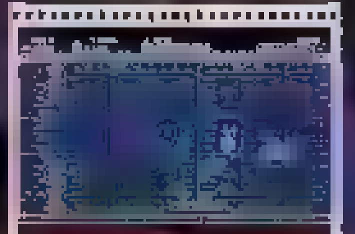


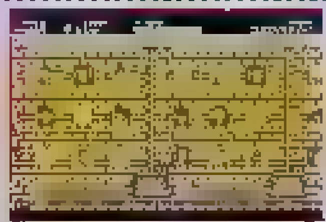


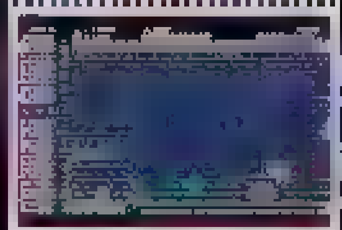


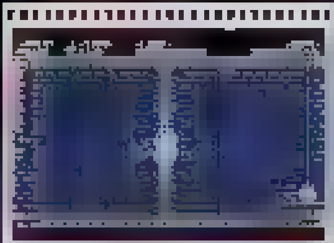


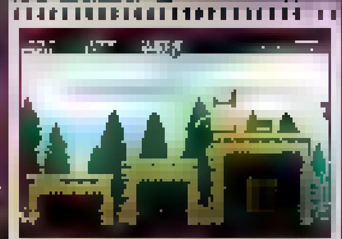
Hall of Champions











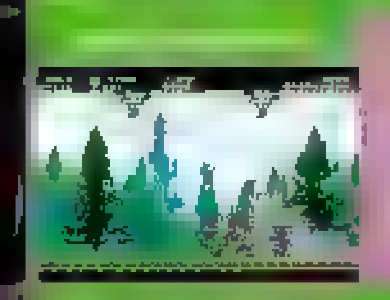
宝石收集道的图都不会准确定出现在某个包里关关卡内。

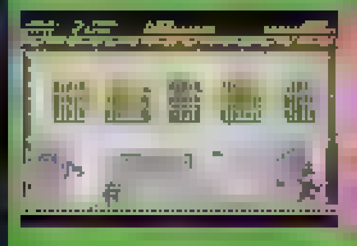
幽灵回馈：在本作中，钢铁场景是不会让被击败的幽灵再出现的，但是当包裹亡时，即使是点了对的前例也会再次出现幽灵，将其击败后能够获得价值300的钻石，在中期可以利用这一点反复刷钱。

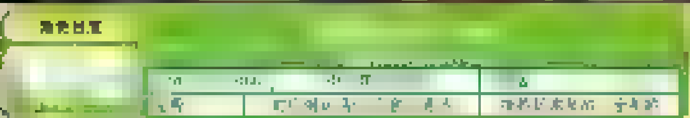
在进行支线剧情的途中，在大地图上会显示一些……是支线战斗。所有的支线战斗无论在什么地方触发，都是固定不变的。即使在某处失败的地点触发战斗，都以支线战斗优先。

若在任务中死亡，会回到大地图模式，主角、任务地点的位置都会保留。再次触发任务，上次死亡时所消耗的物品都会留在身内保留。此外，若想避免战斗，可再进入前面的场景再返回，这会刷新支线战斗的地点。

和流浪旅行者们的战斗







游[illegible]古[illegible]的电波人[illegible]登[illegible]3DS。[illegible]，[illegible]成了[illegible]手机平台[illegible]的[illegible]+[illegible]形式，[illegible]也[illegible]了[illegible]。免费的[illegible]玩家也可以[illegible]《电波人》的乐趣。[illegible]了[illegible]神奇的电波人，在本作中[illegible]？

剧情概要

游戏开[illegible]就有[illegible]的《[illegible]人[illegible]》[illegible]。[illegible]小[illegible]伙伴[illegible]的[illegible]。不对，是电波人[illegible]的玩家求助。为了不[illegible]，小小电波人要出发去寻找传说中的装备，而玩家就要[illegible]发出指示，让电波人顺利完成这一次大冒险。

操作方法

按键	功能
[illegible]	[illegible]
A	[illegible]
B	[illegible]
X	[illegible]
Y	[illegible]
L/R	切换[illegible]，[illegible]还具有[illegible]功能！
START	[illegible]
L+R	[illegible]

宝石

[illegible]的宝石（ジュエル）在本作中可以付费购买，费用会直接从玩家的e商店余额中扣除。当然除了付费之外，打开迷宫中的宝箱、每天在线登录游戏、和其他玩家[illegible]，都有机会得到宝石。

宝石在本作中的[illegible]，[illegible]电波人、[illegible]、[illegible]体力等等，基本上[illegible]可以应付[illegible]所有[illegible]。但是，宝石的作用[illegible]，[illegible]电波人才是[illegible]的基础。

电波人

电波人是游戏当[illegible]的主[illegible]

[illegible]

[illegible]。它是一种只出现在电波[illegible]的神奇生物，[illegible]成为玩家的伙伴。每个电波人都有着独特的[illegible]色还有天线，这分别决定了其属性及特技。针对冒险关卡中敌人的[illegible]

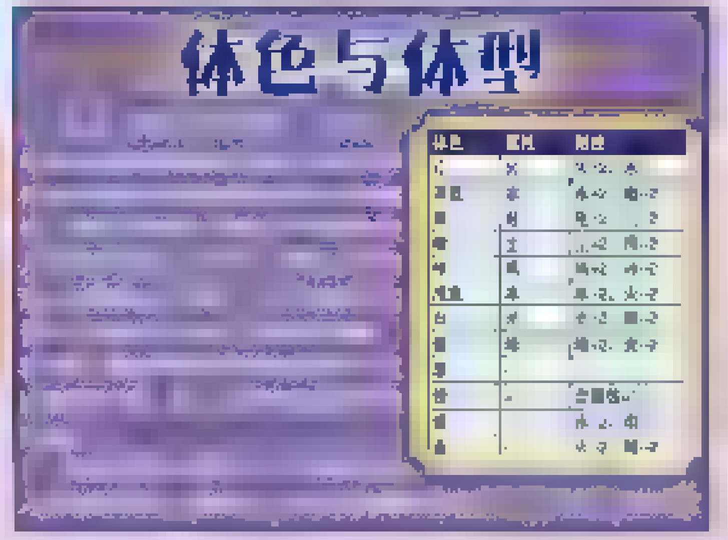
[illegible]

[illegible]电波人队伍去进行冒险。

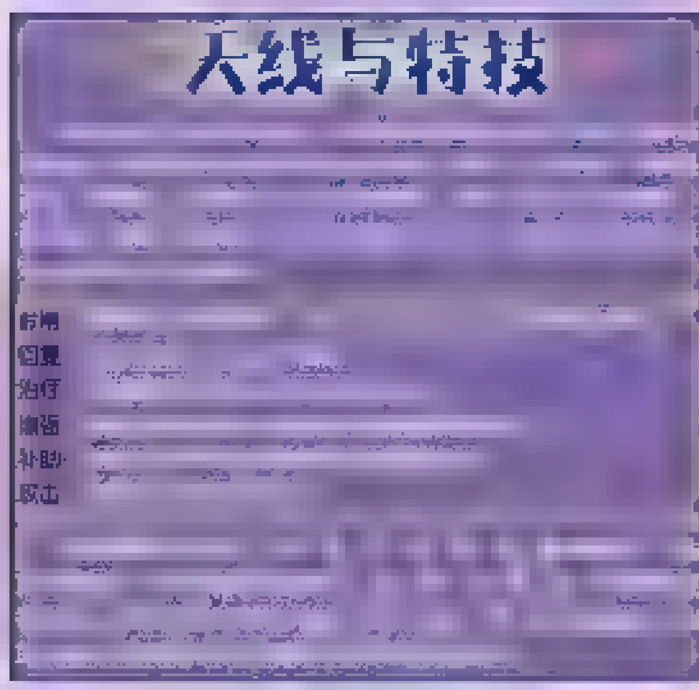
电波人属性

1. 当前等级。数字变成粉红色时表明已经到达等级上限。
2. 当前世代数及世代上限。
3. 目前经验值，以及[illegible]下次升级所需的经验值。
4. HP。归零时电波人会陷入[illegible]不[illegible]状态。
5. AP。使用特技时会消耗AP。
6. 攻击力。决定攻击时的伤害。
7. 防御力。决定承受攻击时的伤害。
8. 速度。决定在战斗中出手的顺序。
9. 回避率。回避率越高，在战斗中就越有可能完全闪过敌人的攻击。
10. 上面为属性耐性，下面为异常状态耐性。
11. 电波人的[illegible]。
12. 当前装备。
13. 该电波人所拥有的影响战斗的特性。

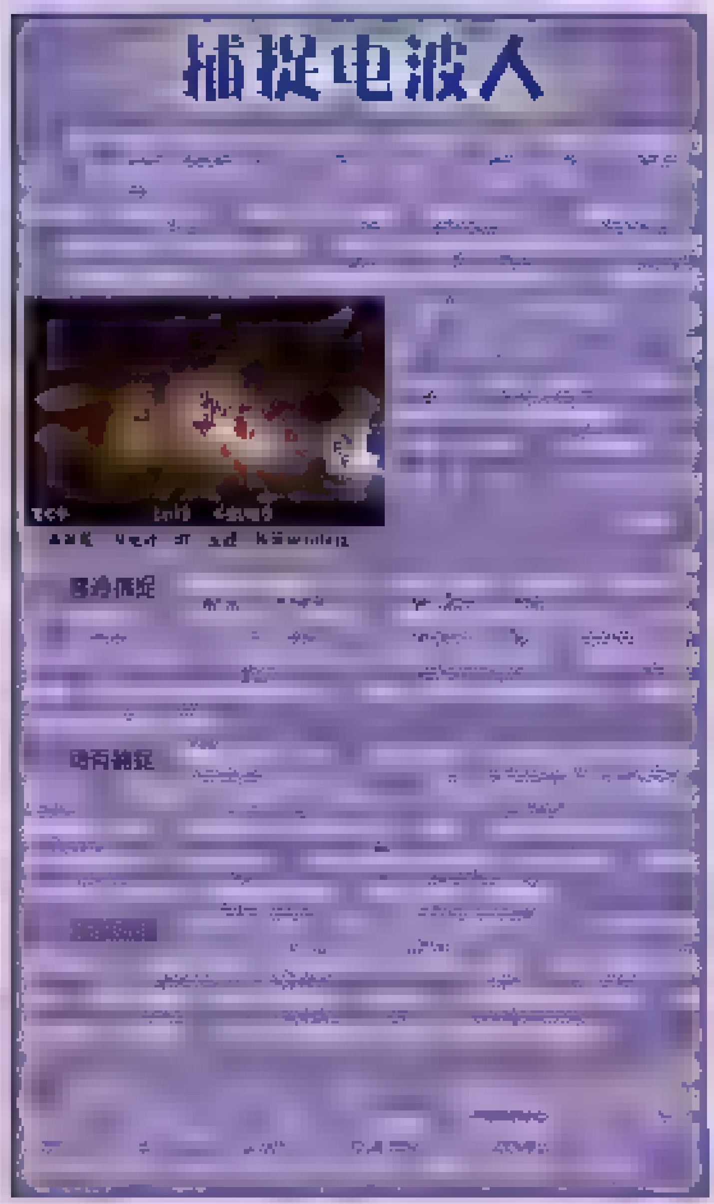
体色与体型



天线与特技

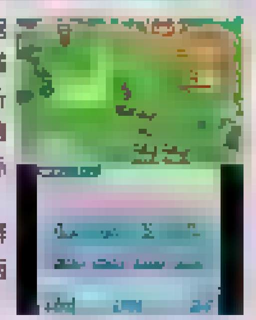


捕捉电波人



小岛风情

剧情中，主角电波人会获得一个小岛作为据点，可以跟电波人们向子种上花花草草，再摆上一些别致的装饰。把它当作一款休闲游戏来玩也完全没有问题。随着剧情的推进，玩家可以慢慢获得让小岛扩大面积的道具。扩大后的小岛除了有更多的土地可供摆放摆设和种植植物之外，还会增加能钓到的鱼的种类。在小岛上时，下屏菜单会有许多选项，各自具有不同的功能，下面就一一进行介绍。



岛上设施

电波人ボックス

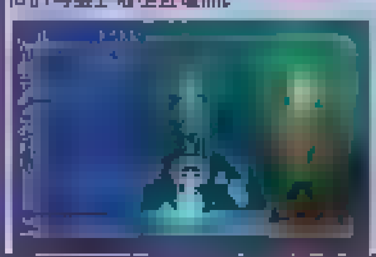
能够查看玩家拥有的所有电波人，并且可以将他们组成冒险队伍。选中电波人后按"さよなら"能让其永远离开，按"メモ"则可以对其进行备注。在拥有大量电波人的情况下，还可以按"けんさく"检索符合条件的电波人。头像旁有房子标志的电波人是房子的住户，旁边的红心则是代表其幸福度。

选择"ふれあい"能够进入与电波人的交流界面，这里是能够提高电波人的幸福度的地方。对其进行抚摸和对话可以提高幸福度，不过这两种行为每天都只能做一次。给电波人食物是提高幸福度的主要方法，每种食物能提高的点数基本固定，如果给的食物刚好对电波人的胃口则会额外增加点幸福度。电波人喜好的食物是由其性格决定的，玩家可以根据电波人说话的语气来判断，具体可参考下表。

性格	吃东西时的台词	喜欢的食物
[illegible]	[illegible]	メロ[illegible]
[illegible]	いただきます	とうがらし
おっとり系	[illegible]	[illegible]
[illegible]	どうも、いただきます。	にがうり
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	レモン
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

精灵のほこら

完成任务之后开放。在这里可以进行转生和出生。转生可以让电波人进入下一世代，突破当前的等级上限。每个电波人的资料处都会显示"X代目（Y代まで転生可能）"的字样，前面的"X代目"表示当前电波人所处的世代数，而后面的"Y代"则代表电波人最高可以升到第几世代。例如"2代目（4代まで転生可能）"便表示当前电波人为第2世代，最多可转生到第4世代。每上升一个世代，电波人的特技就会升级，同时等级上限也会增加。



出生是让两只同一世代的电波人生下下一世代的小电波人。比如两只3代目的便会直接生下4代目的小电波人。小电波人会兼具双方的属性，继承其中一方的特技。虽然小电波人的等级为1，但是高世代就给玩家免去了频繁

转生的阐苦。已经进行过出生的电波人身上会有一个[illegible]色的勾。

[illegible]

转生的电波人的[illegible]。

电波人的寿命达到当前世代上限。

电波人的幸福度达到当前世代上限。

[illegible]

两只电波人处于同一世代。

两只电波人从未进行过出生。

两只电波人的幸福度达到当前世代上限。

世代数	幸福度上限	寿命上限
[illegible]	30	5
[illegible]	30	20
[illegible]	40	6
四	70	70
五	100	100
六	150	90
[illegible]	300	250

ショップ

[illegible] 活动商店 仅在一段时间内出现的临时商店，根据活动内容可以购买到不同的东西。

[illegible] 道具商店 可以买到道具和鱼饵。

[illegible] 装备商店 用各[illegible]可以购买到各种装备。

[illegible] 装饰商店 可以购买装饰岛屿的摆设和植物，以及室内装潢用的家具。

[illegible] 宝石商店 可以用宝石购买各种神器，增加玩家的[illegible]。

[illegible] 收购店 可以将不需要的道具卖到这里来换取金钱。

きろくてちょう

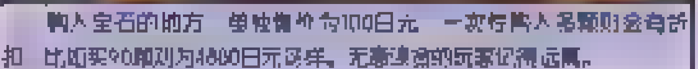
类似图鉴，会记录玩家至今为止见到过的天线类型、植物种类、道具、家具、岛屿摆设、植物和鱼类。

通信对战

本作支持本地联机对战和网络对战。本地联机需要两名玩家同时携带对战，战斗中不能使用道具，其余和一般战斗相同。网络对战则由玩家主动挑战别的玩家登录的队伍，或玩家登录自己的队伍供别的玩家挑战。网络对战根据战绩会有一定的奖励。

ジュエル贩卖所

购入宝石的地方，单独售价为100日元，一次性购入多颗则会有折扣，比如买90颗则为4800日元这样。无需课金的玩家记得远离。



すれちがい通信

通过擦肩通讯遇到的其他本作玩家的岛屿，随着遇到的人数的增加，会得到不同的奖励（同一个人反复遇到多次不算）。

装饰（デコレ）

エクステリア

玩家得到的室外摆设会放在这里，选择后电波人会将其举在手上，找到合适的位置按A键就可以将摆设放在岛屿上。举在手上时按L或R键还可以将其旋转。摆设中最重要的就是房子，每个房子可以居住一个电波人。在房子里摆放运动器材的话，队伍出外冒险的过程中，住在房子里的电波人即使不在队伍里也可以获得经验值。

しょくぶつ

选择这一项可以选择种子（たね）并播下，经过一段时间后它就会长成花朵（はな）、作物或者树木（き）。花朵除了装饰作用外，其附近还有一定几率长出带有特殊效果的特殊植物（とくしゅ）。作物包括能够提升幸福度的食物（たべもの），也包括能增加电波人基础能力的果实（フルーツ）。树木基本都会结果，摘完之后过一段时间又会长出果实。

对着植物按X键可以将其举起，举起后按B键可以收起来。在道具中，可以将收起来的植物重新拿出来摆放。

みずやり

选择这一项可以对植物浇水。花朵和作物需要浇水，不然会枯萎。即将枯萎的花颜色会变淡，靠近它们时会显示离枯萎还剩下多少时间。

营养剂

此处可以选择要对植物使用的营养剂。营养剂可以促进种下的种子快速生长，也可以让已经长成的植物在一定时间内不用浇水。

インテリア

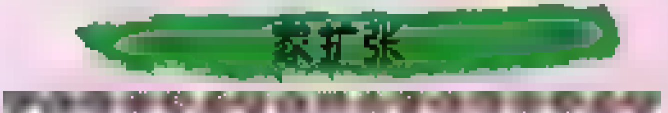
这个功能只能在进入房子后使用，此处可以选择家具，然后摆放在房子当中。大多数家具都只有装饰作用，不过前文提到的运动器材（トレーニング）具有极高的实用性，可以锻炼房子里的电波人，不过只能在宝石商店购买。

住人决定

决定当前房子的住户。选择其他房子的住户，可以直接让另外的住户搬过来。

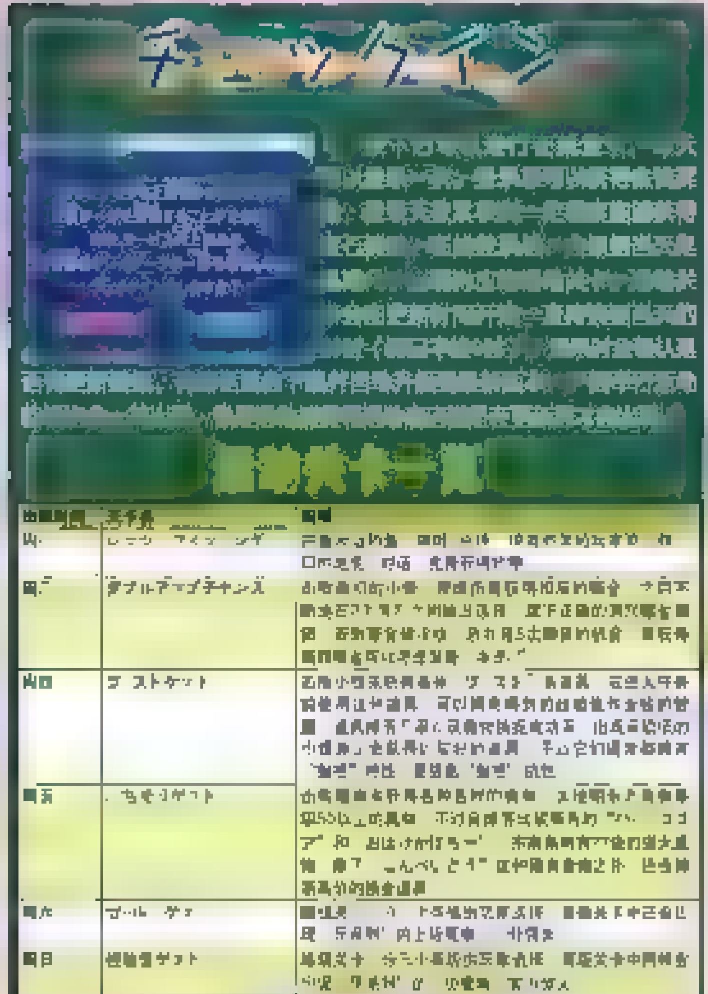
住人退去

让当前房子变成空房。

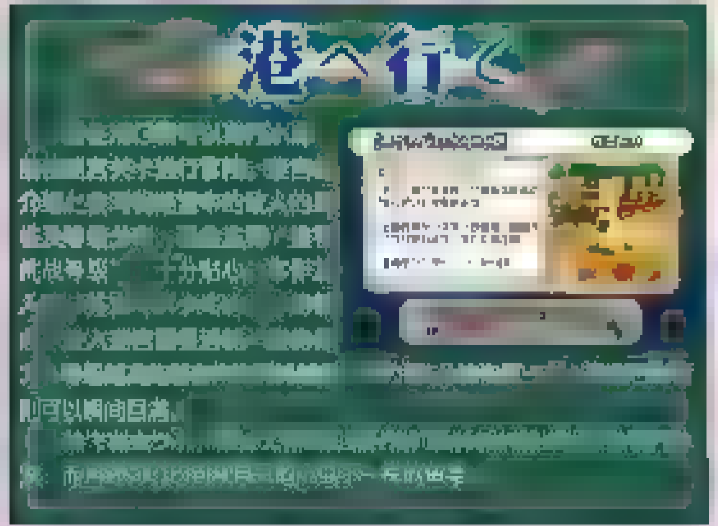


家扩张

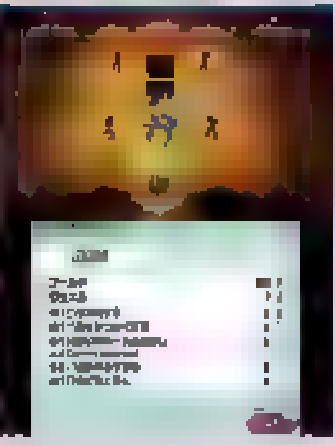
把所有房子的面积扩大，必须拥有道具「レンガヒロヒ ロ」。



出现时间	关卡名	说明
周一	レモン アイランド	[illegible]
周二	ダブルアタックチャンス	[illegible]
周四	ダストケット	[illegible]
周五	[illegible]	[illegible]
周六	ゴールド ゲット	[illegible]
周日	[illegible]ゲット	[illegible]

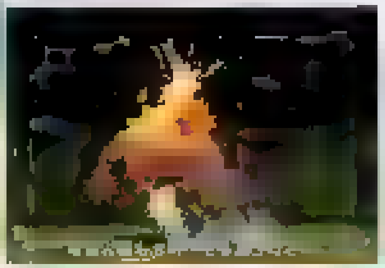


消耗体力进入关卡后，直到达成目的、主动放弃冒险（リタイア）或全灭为止都不能返回小岛。达成目的可以带上在冒险中获得的所有道具满载而归，而放弃冒险和全灭的话则只能空手而回，不过在冒险中提高的等级会保持不变。下屏的「ステージ确认」可以让玩家确认在当前的冒险中已经获得的道具和金钱，供玩家权衡是否要放弃冒险。



电波人的队伍，开始时有4名成员，中期增加到6名，后期会扩充到8名。队伍中除了电波人之外，还可以带上旅精或者敌人，这些非电波人成员在不同的关卡里等着电波人搭话，答应其加入并完成关卡，就可以在之后的冒险中带上他们。这些非电波人成员最多只能带1名，虽然并非直接的战斗力，但是可以在战斗中带来各种增益效果。

本作存在4种宝箱，绿色宝箱里的东西一般都是道具，而且每次进入迷宫就会恢复成未打开的状态；橘色宝箱里的东西是比较好的道具或装备，只能打开一次；红色宝箱里是特有道具，即是提升体力上限及电波人人数上限的道具，同样只能打开一次；蓝色宝箱被打开的话，就视作完成关卡。每次进入迷宫都会重生一批敌人，敌人随机掉落各种道具。



每个关卡的最后都会有一只BOSS在等着玩家挑战，将其击败后会获得「XX的证明（のあかし）」，可以拿去换钱。但是关卡并非只要击败BOSS就好，很多关卡都会有支线任务或隐藏任务，将这些也顺带完成的话，就可以获得更加丰厚的奖励。

迷宫地图

进入迷宫冒险时，下屏的地图会显示许多有用信息：红色为敌人，绿色为电波人，白色为NPC，黄色实心为未打开的宝箱，黄色空心是已经打开的宝箱。很多时候，看看下屏可以更好地发现一些隐藏的道路、隐藏的宝箱和难以被发现的NPC。

暂停菜单

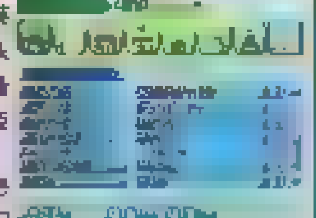
在岛屿或关卡中按Y键就可以打开暂停菜单对当前的冒险队伍进行各种设定。

道具。最主要的功能就是在迷宫中让电波人回复HP或者解除异常状态，也可以让电波人暂时提升某项能力。在小岛的时候，则可以将「レまヒロヒ ロ」用于扩大岛的面积。

とくぎ

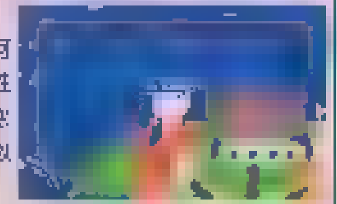
特技。让电波人在战斗外使用特技。一般只能使用"治疗"类的来获得增益效果，以及使用"回复"类及"治疗"类特技来替代使用道具。

そうび



装备。本作既然以"传说中的装备"为主题，装备自然是游戏的一大看头。每个电波人都能装上6件装备，装备除了能够提升基础能力外，还可以让电波人掌握额外的特性，像是吸收敌人HP、保护同伴、降低敌人防御等等。对装备进行正确搭配，可以让电波人各自在队伍中担任不同的角色，使得战斗更加轻松。不想花时间去思考装备的玩家，也可以直接使用"おすすめそうび"由系统直接帮电波人配好装备。

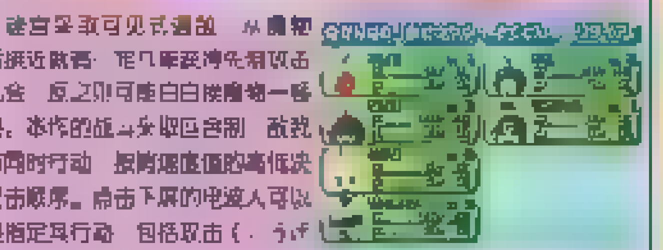
つりどうぐ



渔具。此处可以设置钓竿（つりざお）和鱼饵（つりエサ），之后就可以在有鱼影的水边钓鱼。按下A键抛竿，等待鱼接近，当鱼咬钩的瞬间会出现"A"字样，此时按下A键能大量扣除鱼的体力。之后进入拉锯战，上屏的左下角会出现一个浮动条，玩家需要连按A键来扣除鱼的体力，但是又必须让指针保持在浮动槽居中的位置，一旦接近红色区域鱼线可能就会断掉。鱼的体力归零后就能钓起来，既可以将其当作食物来提高电波人的幸福度，也可以把它卖掉来赚钱。白色的鱼影是稀有鱼，可以大幅度提高幸福度或卖到更高的价钱。

钓竿有不同的种类，高级的钓竿可以更轻松地钓起高级的鱼，而有针对性地使用鱼饵更容易钓到特定鱼类。在水边使用道具"つりばチェッカー"可以确认当前水域能够钓到的鱼类。

战斗



迷宫里敌可见式遇敌，从背后接近敌人，很有几率获得先制攻击的机会，反之则可能白白挨敌人一顿毒揍。本作的战斗采取回合制，敌我双方同时行动，根据速度值的高低决定攻击顺序。点击下屏的电波人可以直接指定其行动，包括攻击（こうげき）、使用特技、使用道具（アイテムを使う）、防御（ぼうぎょ）。不过大多数情况下，只要直接指定电波人的作战方针（さくせん）就能够取得胜利。作战方针共有以下几种。

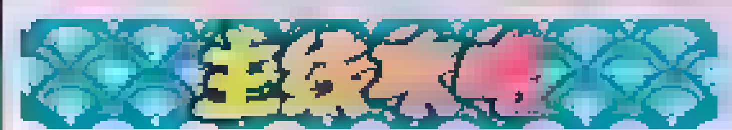
作战方针	说明
[illegible]	[illegible]
[illegible]	不使用特技，只使用普通攻击，战斗中专心蓄积经验值
[illegible]	HP减少时，具有"回复"类特技的电波人会使用特技，其余电波人继续使用特技进行攻击
[illegible]	全员使用回复，具有"治疗"类特技的电波人将其特技优先用来恢复能力
ピンチ	全员使用防御或特技，对战斗不利的电波人进行掩护，防御力和HP持续回复状态

除此之外，战斗中还有"逃跑（にげる）"的选项，虽然有一定的几率失败，此时同伴会白白挨揍。在剧情相关的战斗中，"逃跑"选项会变为"放弃冒险"。有些战斗坚持下去只会白白浪费回复药，放弃战斗也是一种勇气。

异常状态

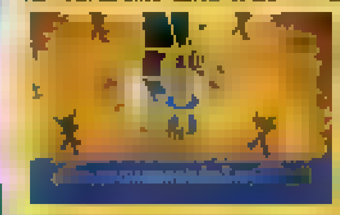
战斗中有一定几率陷入异常状态。除光属性之外所有原属性的"攻击"类特技都可能让目标陷入异常状态，除非用特技或道具治疗，否则这种属性异常状态会持续到战斗结束。每回合削减HP的同时，受到同属性特技攻击时伤害还会增加。如果BOSS陷入这种异常状态就可以加快BOSS战的效率。此外，游戏中还有中毒、麻痹等普通异常状态，这些异常状态经过一定的回合数可以自然解除。

异常状态	中文名	说明
どく	中毒	[illegible]
もうどく	猛毒	回合结束时受到大量伤害，战斗结束后不会解除
やけど	烧伤	[illegible]
みずびたし	浸水	[illegible]
[illegible]	风[illegible]	[illegible]
どろだらけ	泥泞	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
かんでん	感电	[illegible]
しもやけ	冻伤	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
マヒ	麻痹	无法采取任何行动，过段时间后解除
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]



任务1 甘い诱惑

想要得到据点的电波人，首先得要到迷宫当中探宝物，来换取原住民人继承小屋的所有权。本关基本上就是供玩家上手用，敌人强度不高，流程也是一路走到底。击败关底的BOSS后，打开之后的蓝色宝箱就可以通关。蓝色宝箱后还有一扇门，通关后回到1F还能再开几个宝箱，红色的宝箱中装着的是能够提高体力上限的"スタミナのもと"。不过门后的魔物的等级在Lv10以上，建议玩家在熟悉了系统以后再回来。



BOSS [illegible] Lv5

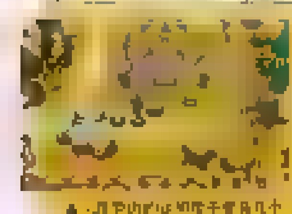
别看BOSS长相甜美可口，如果攻击它还会喷出黏糊糊的草莓酱。不过对于巧克力小屋BOSS，没有做好准备还是会死的。进入战斗前最好先将迷宫中的小怪全部清干净，把等级提高，然后再装备上途中开启的宝箱里的"ちどりぞうし"和"ちからのうでわ"来提高防御和攻击力。就像前文写到的一样，BOSS受到攻击时有一定几率回复属性（ちこおばけ），如果不指定电波人的攻击对象的话，电波人会优先攻击草莓怪，有余力的话可以打一打赚点经验，否则还是手动调整电波人先将BOSS解决掉吧。虽然作为第一场BOSS战不用太在意属性，不过拥有光属性和土属性攻击特技的电波人在队伍里的话，战斗会轻松许多。

任务2 オリバの木工房

得到据点后，就需要一个遮风挡雨的地方。这个任务的目的就是击败巨树森林（ゴ木の森）深处的BOSS，并带回木材（もくざい）给工房的主人。他会根据木材的数量来为电波人制作房子，之后再得到家具就

量低木材的话，则会制作家具，具体可以参考附表。

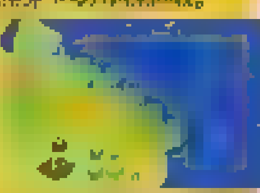
所需木材数量	第一次制作	第二次之后制作
	[illegible]	[illegible]
2	[illegible]	[illegible]
3（只能够制作一次）	同	同上
4	[illegible]	[illegible]
5以上（只能制作一次）	同	同上



▲[illegible]

与村口的地底人对话后就可以进入大地图，一路往北走就是到达巨树森林。而在地图的东北角，则隐藏着一个洞窟，洞窟内有着大量不知（スタミナのもと）及（つちのくうぞう），还有一名相当实用的地底人同伴。但是洞窟内死亡着18～20级的魔物，建议玩家还是等到等级提升之后再来回收。

巨树森林分有一层，同样也是一条的迷宫路。不过只要掌握好地图就能够，玩家最好参考攻略下面的地图。这一任务中的魔物的弱点基本都是风属性，不过以重物的攻击，就算不用克制的属性也可以击败，需要小心的敌人（しびれマタンゴ）的攻击带有麻痹效果，玩家最好准备（まひなおし）来对应。走到最深处就可以见到BOSS，而BOSS前面的房间里有一个红色宝箱，里面装着"6人のけんり"，能让玩家的队伍上限增加至6人。击败BOSS后再回村子，与村口的地底人对话，获得报酬后结束任务。



▲[illegible]

BOSS ウッドウォーカー Lv10

弱点 [illegible]

第二个BOSS的等级为10，玩家将电波人练到接近的等级就可以来挑战了。BOSS的招式中惟一比较棘手的就只有"はっぱをとばす"，这招是全体攻击，而且有致盲效果。戴上迷宫中得到的（ワイルドグラス）可以提高盲目耐性。不过，盲目本身也不是什么大不了的异常状态。玩家只要注意血量，然后狠狠揍BOSS便是。

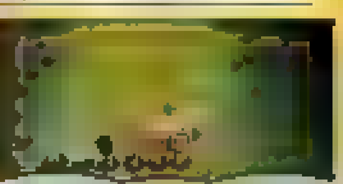
任务3 妖精传说の湖

接受了任务，电波人的寻找传说装备之旅便正式展开。第一站便是有着妖精传说的妖精之湖（妖精の湖）。这里的大部分敌人都是水属性，有电属性攻击特技的电波人就尽量带上吧。进一关后自然最快到妖精（从开始的洞窟中间走去）看到小船，乘上小船就能自西往东到达妖精之湖，妖精之湖的四个角落分布着四个闪光点，调查正确位置的闪光点就能够进入之神殿（湖の神殿），如果玩家运气够好，可以直接命中妖精的所在地，那么便可以在不经历BOSS战的情况下完成任务。不过万一猜错了，可能会出现恶魔，对于初次来到妖精之湖的玩家来说基本没有胜利的可能性。所以，为了确定妖精的所在地，建议玩家还是老老实实地去将BOSS击败。

从南边湖小船的地方往西走，可以抓住湖的深处。在地下一层和地下一层的深处，分别有一只BOSS在玩弄着小地底人，将BOSS击败后，可以从小地底人的口中分别问出妖精所在的方位，将两人口中的方位组合起来，便能推算出妖精的正确位置。每次进入任务时，妖精的所在位置都是随机的，所以小地底人说的话的内容也会有所变化。为了方便不熟悉日语的玩家，玩家可以参考附图，将小地底人所说的代表位置的日文与表格进行比较。

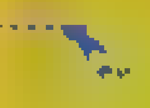
日文	中文
ひがし	东
	西

日文	中文
みなみ	南
きた	北



[illegible]

从BOSS身后的传送点可以回到小船处，玩家可以放心地回去了。不过别急着去找妖精，在湖的另一侧有一个钓鱼场，玩家若有钓竿的话，可以在这里钓到稀有的アルビノフィッシュ。找出了两个小地底人之后，与这里的地底人对话，能打开他身后房子的门，玩家可以进去调查屋内，拿到能够在水中自由活动的（つりばチェッカー）。



▲[illegible]

根据小地底人提供的情报，调查正确位置的闪光点，便可以进入湖之神殿。调查其余的闪光点的话，第一次会出现よつめシャーク，第二次是ポイズンレイ，第三次便是强大的デーモン，将这些魔物击败的话，会根据击败的个体数，获得获取不同的奖励。如果对デーモン使用（[illegible]），就会获得水之塑像（みずのくうぞう）。最后在调查处取得てんせつのよろい，任务结束。

BOSS オクトパイダー Lv10

弱点 [illegible]

章鱼BOSS只会单体的喷毒攻击和全体的致盲攻击，并不难对付。惟一的问题点大概就是中毒之后却忘记带药，只能一直维持着中毒状态。这个BOSS会低概率掉落（タコのうで），是练级期间的不二神器，购买的话需要花20000多，拿到了可要好好收藏。

BOSS ハンマーアンコウ Lv15

弱点 [illegible]

和章鱼比起来，这个鮟鱇鱼BOSS要稍为难一点。全体水属性攻击会造成浸水的异常状态，如果身边不带着水耐性不高，很有可能一口气倒下一片。建议开战前还是练练级比较好。

BOSS ポイズンレイ Lv20

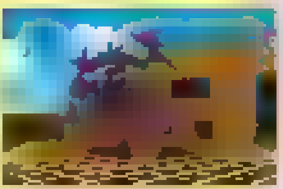
弱点 [illegible]

虽说没有恶魔那么可怕，两只魔鬼鱼在玩家等级不高时还是很大威胁的。而且魔鬼鱼拥有全体放毒攻击，如果保持中毒状态，在面对恶魔时会相当不利。带上拥有土属性攻击特技的电波人是个不错的方法，但是之后的恶魔对土属性攻击有耐性，特地来打这两只也没有什么意义。要战胜恶魔，电波人的平均等级至少要在30级以上，建议玩家在回收水之塑像时顺便用等级压制将这两只击败即可。

BOSS デーモン Lv30

弱点 [illegible]

恶魔某种意义上可以说是这个任务真正的BOSS。虽然等级只有30，但要灭掉40级的电波人队伍也绝非没有可能，每回合行动2次，会使用无属性范围攻击（ワイトダイビ



ノク”用暗属性单体攻击“シャドウボール”，HP一半以下时还会使用附带追究的暗属性全体攻击“ダークブレス”。由于使用光属性攻击特技的电波人大多数自身属性也是光属性，会被恶魔的暗属性攻击克制，所以这里最好是带上用火系特技的电波人，就能全歼关卡里的大部分魔物完刷。但是在高等级的电波人面前，恶魔们还来不及出手就死了）。并且上能提升暗抗性的装备。开战后先控制输出，将BOSS的HP慢慢磨到接近一半，再一口气将其击败，不给它使出ダークブレス的机会。

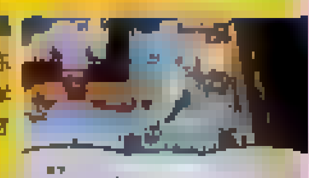
BOSS ファイアウッキー Lv.21

弱点 冰水

BOSS的火焰斩会造成烧伤状态，这是唯一需要注意的地方。只要做好对策就没有什么威胁了。在放水属性或土属性特技就可以解决。

任务4 ウッキー大骚动

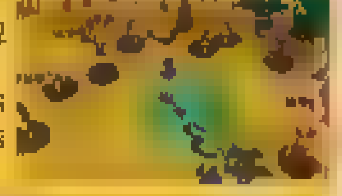
这次电波人要为猿猴地底人找回被偷盗作物的猴子。进入农场村之后，要先到东北角的房子里，找村长对话，确定猴子的数量后，走到村口和地底人对话，才能进入猿猴乡（サルの里）。



▲村长家里的猴子要看准时机……

猿猴乡里总共有八只猴子。猴子发觉到电波人靠近时就会逃开，玩家需要好好布置。猴子们移动轨迹……单手操作，用调度的方法比较容易引诱其战斗，要在村外的树丛里，它也会来捣乱。猴子的能力并不高，不需要用克制的水属性就可以击败，让电波人陷入兴奋状态的话有时可以绕路而死。击败一只猴子就可以引出BOSSファイアウッキー，击败所有猴子可以在村长处得到魔力之种作为报酬。[illegible]需要注意的是，击败ファイアウッキー的话所有猴子和小怪都会消失，要选择只能单开战的对手。

除了猴子以外，迷宫里还会出现普通小怪，其中还会无意中遇到“牙系列”的乳牙（にゅうし）。乳牙有着很高的经验值，遇到其他小怪只打着乳牙打的话，队伍的等级能得到不小的提升。要击败“牙系列”的魔物需要特殊的战斗方法，这个会在后边的“牙系列”特辑”中提及。



猿猴乡的深处还有一扇门，打开后可以和BOSSキングウッキー战斗，将其击败后在村长处得到奖品“ひのしょうぞう”。它身后的房间里有一些地底人同伴和两个宝箱，还会出现一只恒牙（えいきゅうし）呢，与乳牙组成的魔物。恒牙的经验值比乳牙高，但是它张开防御盾期间所有攻击都无法对它造成伤害，相比之下，乳牙有3只，只要不遇上全体一起逃跑的麻烦情况，还是能够得到一些经验值的。

▲这些魔物身份不定，是玩家提升电波人的好去处

击败猿猴乡入口处的ファイアウッキー并回去和村长对话，就能完成任务。和村长对话时，会根据魔物的消灭情况，分别获得不同的报酬，剧情对话也会有所不同。将八只猴子、ファイアウッキー和キングウッキー全部击败的话，能够得到比较圆满的剧情。第一次完成任务并得到力量之种（パワーのたね），之后每次完成任务都固定得到一个火龙果的种子。

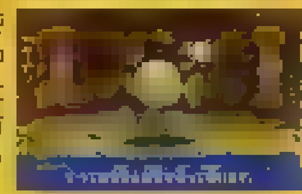
BOSS キングウッキー Lv.31

弱点 冰水

尽管等级要比上一个任务的恶魔高，不过压力没有那么大的整体而言，所以压力也没有那么大，队伍平均等级在25以上时就可以来挑战了。考虑到之后还要打ファイアウッキー，在不能用等级碾压对手的情况下，带上水属性攻击的电波人会比较好。BOSS的攻击会造成中毒和麻痹两种异常状态，中毒还比较好办，麻痹需要在战前尽可能提高耐性，在战斗中中招则第一时间解除，缺乏战力导致来不及回复的话，一旦出现死伤就会陷入恶性循环。而且BOSS还会全体混乱的“おしりぺんぺん”，能够让电波人陷入兴奋状态，玩家尽量使用特技战斗就可以无视这招。

任务5 宝への入り口

这个任务的目的是要取得由魔物看守的传说装备。随着魔物的等级提高，属性克制的重要性也增加不少，玩家最好还是多带一些拥有土属性特技的电波人再去冒险。古代遗迹中的敌人也比较有特色，像是会狂卷玩家金钱的“しずくぼキャット”和会装成宝箱的“たからばこそう”，其中的“サンダーミスト”比较特别，它拥有幽灵特性，特技可以命中它，但是普通攻击对其完全不管用，除非使用“せいすい”（效果：全员在此战中都可以用普通攻击命中幽灵），或是让电波人装备上带有“ゴーストあてる”（古代遗迹入口的商人处购买的“おしそうじき”就有这个效果）字样的装备。



▲幽灵特性的敌人身上都会有一个幽灵标志

古代遗迹的第一层有一道上锁的门，开启的钥匙需要在任务最后的蓝色箱子里，而且第二次完成任务时才能拿到。也就是说，想要打开第一层的大门，最少要先完成这个任务两次。

▲之后打开这扇门就可以去到……

打开大门后有一个洞穴，跳下去之后，直到击败3层的BOSS为止都无法回来，所以请预先准备。跳下去之后会看到4个火炬，根据燃烧中的火炬所指示的方向，先后踩下四个方位的机关，就可以打开通往BOSS的门。

穿过门后的通道，就会来到BOSSサンダーゴーレム面前，将其击败后进入下一个房间，会看到装着“かみなりのくうぞう”的宝箱和一个传送点，进入传送点就可以回到古代遗迹第一层。不过先不要急，无视传送点继续往前走，墙壁上有个隐藏通道，通道后的房间里有装着“スタミナのもと”的宝箱，各地底人同伴还有恒牙出没，可千万不要漏掉了。

▲这个是BUG，以后的……

回到地上后，在商店光照到了王城。王城也需要找钥匙开门，不过不要忘记按照讲究的顺序，一路向下到第四层，就会遇见看守着传说中的装备的BOSSいなずまトライコーン。将其击败后进入下一个房间，打开蓝色宝箱，任务便宣告完成。

BOSS サンダーゴーレム Lv.37

弱点 土

这个BOSS拥有惊人的攻击力，拳头攻击的范围又大，两次重力一拳砸下，电波人完全不在话下。提高等级和防御力是必不可少的，最好再带上两个拥有复活特技的电波人，万一出现死亡，就能第一时间抢救。这两个电波人的站位最好离远一些，免得被BOSS的拳头一网打击。

BOSS いかずちドライコーン Lv25

弱点 [illegible]

独角兽BOSS拥有全体攻击的招式“雷云”，电属性的攻击会让电波人陷入麻痹的状态。使用“しまいたつ”之后威力还会进一步上升，运气不好一次团灭也是有可能的。如果是土属性或者是土属性攻击的电波人的话，相对会安全一些。全员做好耐电属性攻击和耐麻痹的准备，最好同时带上如思人ノエッソ来分担一部分攻击。针对BOSS的弱点选择使用土属性物理攻击，争取速战速决。

BOSSで[illegible]

任务6 冰の猛者と仲间たち

这个任务比较特别，一上来就能看到BOSS，而且击倒BOSS任务就结束了。但是BOSS当然没有这么容易对付，它不仅一开始就带着小怪，而且还有四名手下，全部拥有BOSS级的实力。每当BOSS落单时它就会叫出它的手下来。对于一开始等级不是特别高的电波人来说，相当于连续五场BOSS战。玩家若是硬碰硬，便是自取灭亡。好在这BOSS身边传说装备的低调！为了削弱其实力，布下了重重陷阱，只要启动这些陷阱，就能将BOSS的手下困住，让它们无法在战斗中出现。所以在BOSS战之前，应该先通过四面的传送点去启动陷阱。另外，从BOSS身后的阶梯可以下到内一层，可以在左上角的妖精处购买道具，还有一些宝箱。

シールドナイト Lv42

弱点 [illegible]

第一个跑来参战的手下，会成为BOSS的肉盾，帮它挡下所有攻击。从BOSS西北角的传送点就可以前往其所在地，把シールドナイト左右两侧的机关踩下，便可以将其困住。在启动开关前，要先把シールドナイト身后的两个宝箱里的东西拿走。

トーチゴースト Lv40

弱点 [illegible]

第二名跑来参战的手下，具有幽灵特性，还会使用棘手的全体攻击。从BOSS东北角的传送点就可以前往其所在地，进去后会看到一个妖精以及另一个传送点。从新出现的传送点移动到西侧的房间当中，每个房间都有几个出口，而只有门前有熄灭的火把的才是正确出口，进入错误的出口则会回到最初的房间。一路移动到最北侧的房间开启机关，就可以困住トーチゴースト了。房间当中将不时会出现怪物，不过出现率不高。

かみなりちゃら Lv20

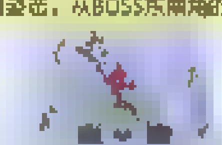
弱点 [illegible]

第二名跑来参战的手下，使用雷属性进行攻击。从BOSS西南角的传送点就可以前往其所在地，[illegible]机关所在的房间。其所在的地方存在[illegible]，出现率比较高，想练级的玩家可以刷一刷。

アイスドラゴン Lv11

弱点 [illegible]

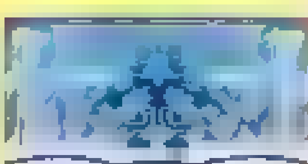
第四名跑来参战的手下，但是实力甚至还在BOSS之上，会使用强力的吐息攻击，并且间会用一回合进行蓄力，看到“大きく息をすいこんだ”的提示的话，下回合最好全员采取防御姿态。从BOSS东南角的传送点就可以前往其所在地。在图示的两个宝箱两侧有一个洞穴，跳下去之后踩下开关，就可以将アイスドラゴン困住。其所在地会有很低的几率出现恒牙，看到恒牙会跟着其他怪物一起出现，玩家可以刷刷其他小怪碰碰运气。



BOSS フロストキーパー Lv23

弱点 [illegible]

一开战，BOSS就会召唤出两只ひょうけつぶくれ，随后上来所有的[illegible]这个[illegible]果玩家不愿意一一去启动陷阱的话，只要在战斗中留着至少一只ひょうけつぶくれ，那么手下们就不会冒来。事实上ひょうけつぶくれ的招式并不强，反而是会让击中它的电波人陷入冻结状态的“しもやけボディ”会比较棘手，不能手打它还好管了，要动不了。不过这要求玩家全程手动进行战斗，如果电波人是操作成万能行动的话，会主动先攻击等级较低的怪物。



[illegible]

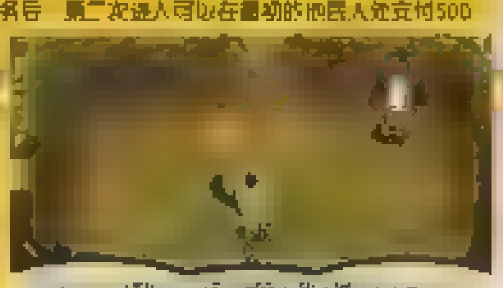
BOSS每回合会行动两次，主要会使用“冷冻光线”和“アイスボム”，前者是单体的冰属性攻击，会导致冻结，后者则能够同时攻击到只电波人。与手下的招式比起来，BOSS本身并不算太棘手，针对其弱点用火属性物理攻击即可。

根据击倒BOSS所用的回合数，玩家会得到不同的奖励：10回合以上会得到きんか，只能拿来换钱，10回合以内会获得冰之勋章（こおりのくんしょう）和きんか，若是用一回合击倒BOSS，きんか会升级为能够卖2万多的カラットダイヤ。

任务7 风の8人众

这个任务中只存在BOSS战，没有任何小怪来打扰，所有BOSS的弱点均为冰属性，但是，BOSS的攻击属性各有不同，而且还懂得各种异常状态。如果带着清一色的电波人队伍前来，估计在某个BOSS处会吃不了兜着走。玩家最好根据BOSS的弱点来挑选不同属性的队伍成员，另外还要备足回复药，以及应对不同BOSS的措施。当然啦，如果玩家等级够高的话，可以无视前面的内容直接一路杀下去。

和任务一样，任务中存在着8名BOSS，最后两个BOSS的等级都在50级以上。不过要完成任务并不需要玩家将所有BOSS都击倒，只要打倒前六名BOSS就可以离开，而且还能够获得きんのけんり，让电波人队伍上限增加至8人。完成任务后，第二次进入可以在最初的地图人处支付500[illegible]传送到第七名[illegible]，使玩家组成一个强大的队伍再回来一口气将最后两名BOSS击败。击败第[illegible]名BOSS时还可以获得风之勋章（かぜのくんしょう）。



オマエは既に この風の勇者を守る者たちから6勝以上している ようだな。

BOSS：ヘビーワーム Lv.33

弱点：火焰

这一个BOSS是亲切的毛毛虫（?），它只会使用单体风属性攻击和吐丝，并没有太大的难度。

BOSS：みどりマタンゴ Lv.30

弱点：火焰

这个BOSS只要一接触就会立即开战。土属性的全体攻击"大震动"是其比较棘手的招式，不过装备上拥有"浮游"特性的装备的话，可以完全不受伤害。

BOSS：ウインドビー Lv.37

弱点：火焰

这个BOSS只要一接触就会立即开战。招式"マヒ针"能够百分之百麻痹一个电波人，要记得及时解除。攻击方面有风属性的全体攻击"かまいたち"。

BOSS：ゾンビコンドル Lv.35

弱点：冰光火

这个BOSS只要一接触就会立即开战。"腐臭の风"是全体异常状态攻击，会让电波人麻痹。"コンドルダイブ"瞬间时命中3只电波人，在腐臭之后被击中的话每可能当场就趴下了，由于BOSS每回合能行动两次，回复是来不及的，要做好苏生准备。此外，招式"黑いくちばし"是单体攻击，会附加即死效果，在战斗前记得解除掉。

BOSS：カビカビまんじゅう Lv.30

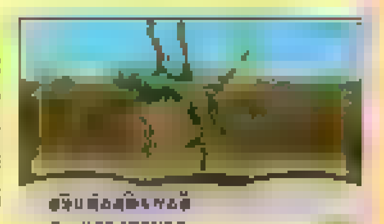
弱点：火焰

这个BOSS只要一接触就会立即开战。它有一个特点，就是受到物理攻击时会分裂。在实力不足时，面对数量越来越多的BOSS会让人很头痛。其招式"カビ"和上一个BOSS的"腐臭の风"一样，是面向全体电波人的麻痹状态附加。其普通攻击也带风属性，而且有几率会让电波人中毒。

BOSS：ウインドフライ Lv.40

弱点：火焰

将这个BOSS击败的话，就算是初步完成任务了。除了血比较长之外，这BOSS没有什么太具威胁性的地方，招式也只有单体风攻击"エアスラッシュ"和全体风攻击"ウインドブレス"，只要做好防风措施即可。

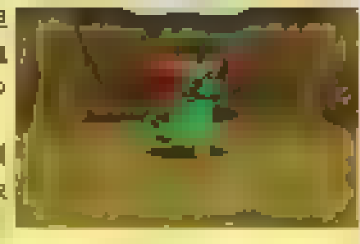


操作角色与ウインドフライ战斗

BOSS：トルネードホース Lv.40

弱点：火焰

这个BOSS从各个方面来说，都无法和前面的家伙们同日而语。它会给自己施加能反射所有攻击特技的"ミラーシルト"，借此封印玩家的特殊攻击。其强力的水属性全体攻击"雨"，即使不是火属性电波人也会受到重创。另外还会对全体的电波人状态附加攻击"放电"。"后ろ蹴り"、"踏みつけ电波人麻痹"的"とっしん"则是物理系全体攻击。

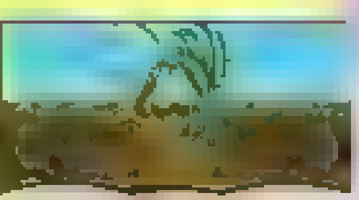


对策方面，首先最好不带火属性电波人，这也是为之后的战斗做准备。第一，全部装备上"こおりのグラブ"，在BOSS开反射时也能继续攻击。解除麻痹的"マヒなおし"也要备足，肉盾ジェザン也最好带上。如果拥有会"わざはねかえす"的电波人，可以让一名电波人装备上"かて"后对其施加，运气好的话，就能让BOSS自己完全承受"雨"的伤害。

BOSS：せいりゅう Lv.??

弱点：火焰

打这个BOSS最大的难点在于等级，如果不够格的话，玩家只能通过前面的努力来得到第四世代的电波人。与青龙的战斗会分为两个阶段。



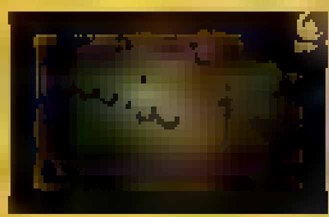
青龙的第一个阶段

第一阶段，青龙每回合行动2次，只会进行暴力和使用招式"なぎはらい"，后者是全体攻击，特别在蓄力之后伤害更是惊人。要尽量提高电波人的防御力，及时进行回复和苏生。当然，如果有人帮忙挡的话就轻松许多。

第二阶段，青龙HP归零后会再次补满血，战斗也进入第二阶段。青龙每回合行动3次，会使用单体物理攻击"かみつく"以及全体物理攻击"あらぶるかみつき"，还有跟上一个BOSS一样，持有"雨"。最情糟的情况，几乎每回合青龙都会用"雨"进行攻击，没有人站出来做肉盾的话基本上两三个回合就会全灭。在第一阶段的尾声，玩家最好先对电波人进行回复，再将青龙的HP削完，避免一进入第二阶段就陷落被动的情况。在第二阶段的战斗中，阵亡是不可避免的，所以最好带上两名掌握了复活技能的电波人，会集体复活（みんなふっかつ）更佳。尽量提高其HP和防御力，但是速度不要太高，这样可以在青龙出招之后将当回合死伤复活以便下回合再战。此外，如果有高等级而且会麻痹、睡眠、毒攻击的电波人也可以带上，对战斗会有很大帮助。

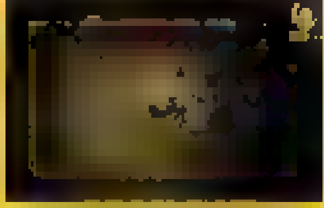
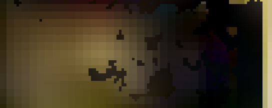
任务7 暗暗をかけぬける

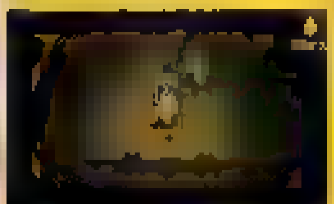
这一关比较特别，电波人需要在漆暗的洞窟中前行，惟一的光源是从入口处洞穴铁锅的老居人那里借来的油灯。油灯最多只能支持10分钟，一旦油灯耗完，电波人就会被黑暗力量赶出洞窟，任务视作失败。所需的是可以补充灯油的"ランプかいふく"可以补充的便是灯油"20""40""60"，分别回复对应的秒数，而"ランプぜんかい"则可以一口气将油加满。在迷宫移动时，以及在战斗当中，画面右上角的时间标会一直提醒玩家还剩下多少时间。玩家初次进入该迷宫时，建议尽量将灯油保持在比较满的状态，避免因为战斗拖得太久而导致耗光灯油的情况。



迷宫当中栖息着大量暗属性的怪物，其中包括"ダークゴースト"这种具有隐形特性的怪物，它会潜伏在宝箱四周，当玩家靠近时就突然出手，措手不及。不过，这种怪物所潜伏的宝箱下方，都会写明下面有。打开这种宝箱之前，先从其侧面靠近把它就能将ダークゴースト引出来。它出现过一次之后就会消失，玩家便可以安心打开宝箱。如果不幸和ダークゴースト开战，最好选择逃跑，它拥有全体暗属性攻击"ダークブレス"，且每回合可以行动两次，万一有四只同时出现，电波人往往伤亡惨重，就算能逃脱也会浪费大量时间。

在地下四层的左下角，有一个入口看似隐藏的房间。房间中有着"短刀剑"的蛀牙（むしば），而且有3只。蛀牙的攻击虽比蛀牙高，而且不会张开防护罩的时间，打起来要比蛀牙开心许多。蛀牙还会和"ダークドラゴン"同出没，等待敌人从背后接近ダークドラゴン可以取得先制，并能够阻止蛀牙逃跑。此外，房间中还有个小小的敌人，与其对话可以得到暗之雕像（やみのぐうぞう）。



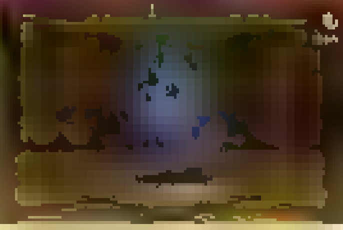
下到地下六层，就会看见BOSS，将其击败并打开黑色宝箱就能完成任务。

BOSS：ナイト

弱点：光

这个BOSS没有全体攻击招式，不过这不意味着不会出现集体倒地的局面。BOSS经常会使出"反击の构え"，受到攻击后会用物理攻击进行反击，额外增加了攻击机会，再加上再生两回合，会反射攻击系魔法的"ミラーシールド"，根本无法安全地出招。如果处于这种两难的局面，时间充裕的话还是选择全员防御避一避风头比较好。攻击招式方面，BOSS只有单体无属性攻击"つらぬき"和全体即死状态附加的"くらやみのさばき"，不过在成功率较低。为了救治伤员而顾不上奔命的时候，还是很大压力的。

BOSS在HP降到一定程度的时候，会全回复一次，可不要高兴得太早（笑）。



任务7 试练与えし光の塔

主线的最后一关，会同时出现光属性和暗属性的魔物，而且还有众多的BOSS在等待着玩家。与任务7不同，这些BOSS不仅攻击属性各异，连弱点属性也完全不同。据说将全部BOSS都击倒可以获得光之雕像（ひかりのぐうぞう）……准备好充足的回复道具再出发。建议玩家在得到暗之雕像的时候再来完成这个任务。以通关为目的的话，拥有火属性招式及冰属性招式的电波人各带2～3名，负责回复及苏生的电波人2～3名，此外也要带上能使用"メェン"的敌人。回复道具、附光属性装备，以及各种属性的手套都要带足，做好万全的准备之后，就可以向最后的舞台"光之塔（ひかりのとう）"进发。

光之塔的第二、四、六层都有BOSS战，第四及第六层都有两个BOSS等着玩家。击败了这些BOSS后，如果前面还有BOSS没有打，可以从旁边的楼梯回到下层去继续挑战。将BOSS全部击倒，就可以从最后一层的敌人处获得光之雕像。

在塔内偶尔会出现"等身男"的蛀牙（むしば），和蛀牙一样，它也会使用惟人的防护罩。将其击败的话，可以得到30000左右的经验值，是个不小的数目。

BOSS：マスターふたばな

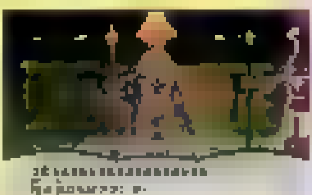
弱点：风

在四天王当中，实力也是最弱的一位（笑）。即便如此，单体风属性附带混乱效果的"エアスラッシュ"、单体暗属性附带诅咒效果的"ダブル斩り"、全体风属性攻击"かまいたち"、全体诅咒状态攻击"呪いじらみ"也让人不得不提防这个BOSS。建议速战速决。

BOSS：セピアランサー

弱点：冰

在黑四暗等着玩家的就是兄弟中的一人（笑）。虽然是就色，却是使用着火的魔人。其招式"回转火刃"可以对全体进行攻击3名电波人，再加上它会蓄力提高伤害，弱小的电波人可能就一波给KO了。此外，BOSS也会使用"反击の构え"，这种时候就只让有特殊的电波人放招。



BOSS：のろいイカせんし

弱点：光

就是兄弟的另一名成员，惟一一般暗属性的剑斗战士，拥有与其兄弟相对应的"回转暗刃"。此外还有强力的单体攻击"渾身の一击"，以及能让各电波人陷入诅咒状态的"呪いのまなざし"。总的来说，这个BOSS要比另一只就容易对付一些，只要不是暗属性只要，就可以打这个BOSS。

BOSS：ブルージャイアント

弱点：火

这个蓝色的是大个儿只有物理攻击，可别因此而小看它。其攻击力很高，再加上会蓄力，"ボディプレス"能够攻击全体电波人的同时还附带麻痹效果，一个不小心就会有多名电波人陷入麻痹的状态。不过，装备拥有浮游特性的装备可以完全回避其全体攻击，让负责回复的电波人装备上，就可以渡过危机。

BOSS：スチールアンコウ

弱点：雷

这条钢铁鮟鱇鱼的招式以暗属性为主，"たたきつけ"是单体攻击，而"暗黑下ブレス"是范围攻击，后者同样可以靠"浮游"特性的装备回避。除此之外，它还有100%附带麻痹效果的单体攻击"ハンマーパンチ"。相比起来，这个BOSS并没有让人头疼的攻击，如果不使用暗属性攻击的话，就很好打这个BOSS。

BOSSペンギンロード

[illegible]（[illegible]幽灵化时）/[illegible]（幽灵化时及使用“シャッシメントストーム”之后）

本作的最终BOSS[illegible]光属性（但是和它战斗时最好不要用相属性的招式，理由后文说明）。和它的战斗共分为三个阶段。

第一阶段：第一阶段每回合BOSS行动两次。当它受到相属性招式的攻击时就会幽灵化，幽灵化之后会使用强力的光属性全体攻击“クォムノンフレア”，之后就会复原成一般状态。平时只会使用“フリッパー”和“クラッシュ”等一般物理攻击。此外还有能打消全体电脑人所有用特技附加的辅助状态的“ホーリーウェイブ”。

第二阶段：当BOSS的HP剩下一半左右时，它会使用“ラストヒール”将自己治疗，之后战斗进入第二阶段。这个阶段它每回合最多会行动三次，即使遭受相属性攻击也不会幽灵化，相对的，[illegible]受到物理攻击时有相当高的概率会进行反击。招式方面增加了“ブラストハウリング”和“ジャイアントスイング”，前者是对全体电脑人进行强力攻击，而后者是单体的强力攻击。如果不提高电脑人的耐性，[illegible]很容易就会一个个被逐渐打倒。

第三阶段：当BOSS的HP见底时，它会全回复一次，之后就要出大招“シャッシメントストーム”。这一招伤害很高，一般全灭简直不在话下。所幸这招需要一个回合准备时间，玩家可以采取措施应对。第一种手段是在出招前将其击倒，这要求电脑人有相当高的等级及攻击力。第二种手段是通过回复和全体防御硬扛过去，装备有[illegible]特性的装备有几率以1点HP的状态存活），之后BOSS会有一个回合的硬直，趁这段时间收起倒地的同伴，重新构筑战线。第三种手段就是靠电脑人同伴シエンソ来抵挡，他承受攻击后有3个回合的冷却时间，在剩下2个回合时将BOSS的HP削减至0，这样当BOSS使出大招时，シエンソ刚好可以挺身而出，而电脑人则要尽全力以赴攻击BOSS。之后BOSS再也没有新花样，将其击败就可以通关。

任务10 异世界へ通じる场所

通关后出现的关卡，但是没有任何敌人和战斗，只有宝箱和一名电脑人在这里。将玩家收集到的传闻交给这名电脑人，就可以开启对应属性的EX关卡。在选择前往冒险的任务时切换到“エクストラ”[illegible]就可以看到。EX关卡一开始有“駆け出し者への[illegible]の試練”（[illegible]为属性），完成后会出现“冒険者への[illegible]の試練”，完成后会出现“達人への[illegible]の試練”。每个EX关卡中都有一只强力的BOSS坐镇，充满了挑战性。

虽然没有什么内容，但是这个关卡居然要消耗50点体力，所以建议玩家等体力[illegible]之后再进入这个关卡。不过，最后的蓝色宝箱在第一次之后有可能会开出宝石，如果玩家的体力无处消耗可以来这里试试手气。

“牙系列”狩猎法

“牙系列”的魔物在游戏中是提供大量经验值和金钱的存在，前提是玩家能够顺利地击倒它们。它们都有着较高的回避、高防御、[illegible]属性攻击及异常状态攻击无效等特点，要想击倒它们，必须做一些特别的准备。首先是装备方面，以下几件是不可或缺的。

キタ[illegible]：装备上之后，电脑人会处于兴奋状态。普通攻击一般会有3种结果：命中、落空以及会心一击。而处于兴奋状态的话，会将命中这个结果换去，就相当于提高会心一击的几率。搭配“こうきゅうのとけい”或“ヒロクロノ”这些能够提高会心率（クリティカル）的装备的话，效果更好。在普通的商店就可以买到。

[illegible]：普通玩家能够大量采购的，能提高会心率的装备。不同时装备キタ[illegible]的话，玩家的普通攻击偶尔还是能造成一定伤害，对于HP不多的低级“牙系列”魔物而言还是有一定效果的。只能在周六日的活动关卡里买到。

[illegible]：普通攻击的伤害强制变为8点。虽然实战意义不高，但是面对HP不多的低级“牙系列”魔物，这8点便是相当高的伤害了。乳牙的话一击就可以击倒。不过这个装备相当稀有，售价22500，而且同样只能在周六日的活动关卡里买到。

サ[illegible]ト：拥有一击必杀的特性，运气好的话一击便能将任何魔物击倒，但是几率很低，很低[illegible]成功过便是。如果再上装备“みつまたのやり”，可以同时给予二只“牙系列”魔物的话，则能够变相提高成功的几率。这个装备只能在“駆け出し者への电气の試練”中买到。

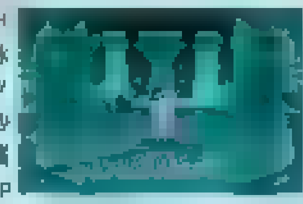
再来[illegible]电脑人同伴也会对玩家的狩猎造成影响。在任务4出现的[illegible]可以提高玩家从背后接近魔物时获得先制的几率，而“駆け出し者への土の試練”里收服的クレイ可以让平时看到玩家便逃跑的“牙系列”魔物也向着玩家冲过来，增加玩家绕到其背后的几率，同样可以增加先制的机会。先制的话，就可以在它们逃跑之前拥有出手的机会。

玩家能做的准备基本只有这些，剩下的便是看“牙系列”魔物的心情了。不过，在进入任务前使用“ブ[illegible]スト”道具的话，可以提高经验值和金钱的入手数量，也算是提高了狩猎的收益。

好“牙”推荐

[illegible]：玩家最早遇见的“牙系列”魔物，在任务4中出现。在周日的活动关卡“経験値ゲット（初级）”里更是会大量出现。它的HP比较低，容易击倒，用来练低级电脑人是最好不过。

[illegible]：在任务8以及周日的活动关卡“経験値ゲット（中级）”都会大量出现。经验值比乳牙高的同时，还不会能开电脑人的防御力，适合用来练中级电脑人。

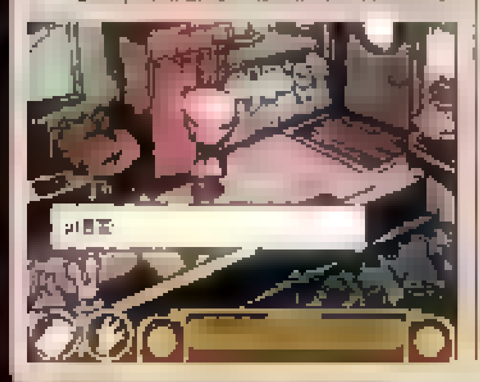


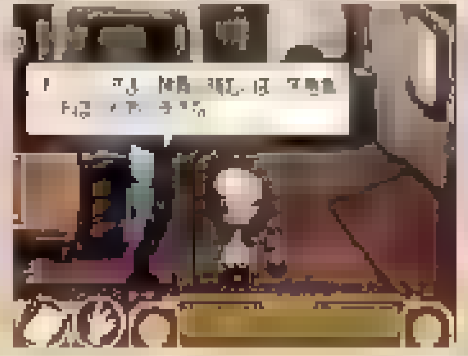
[illegible]：在“冒険者への水の試練”和周日的活动关卡“経験値ゲット（上级）”中都会出现。它强大到可以秒杀电脑人，招式“女王の[illegible]”是全体无属性攻击，还附带[illegible]效果。此外，它的HP也很高，一次会心一击基本无法打倒，[illegible]“[illegible]たこのうで”可以[illegible]。与高风险相伴的是丰厚的99999点经验值，适合用来练高级电脑人。

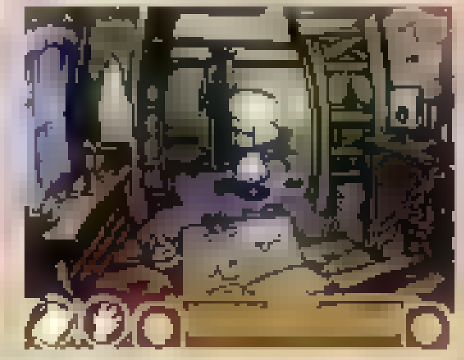
[illegible]：只在周六的活动关卡“ゴールドゲット（上级）”中出现。拥有[illegible]特性，还拥有全体无属性附带[illegible]效果攻击“[illegible]王の[illegible]”，HP[illegible]，[illegible]中[illegible]后可以获得100000。因为赚钱的方法多种多样，所以特意去打倒这个魔物的必要性其实不高。

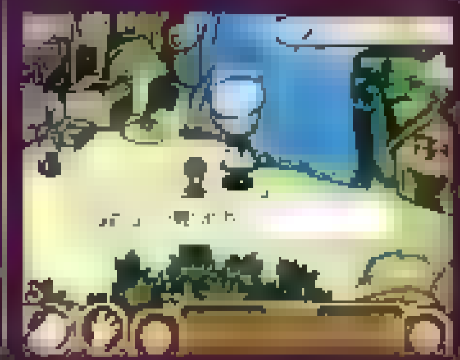
おさわり探偵 小沢里奈 3 ライジング

流程攻略



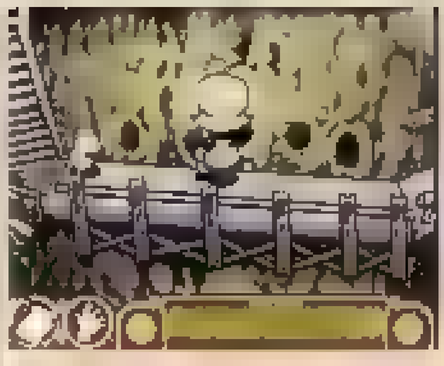






●……调查……获得5枚硬币；和店长KIMI交谈。

●……获得道具"ヘアゴム"，图鉴追加"41 ヘアゴム"……



Fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ

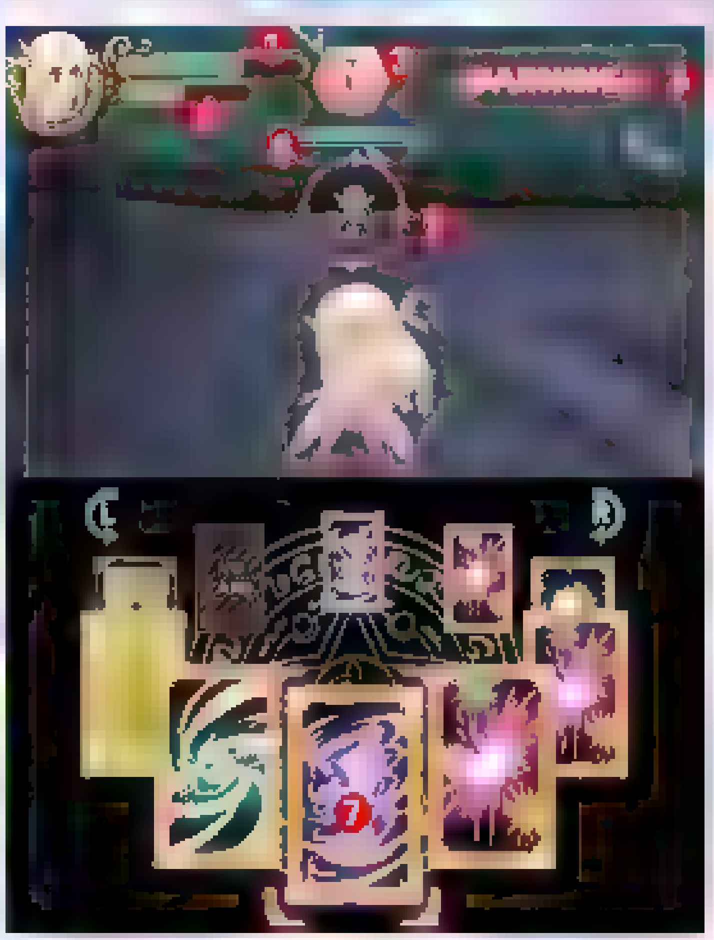
文/白莲

经过好久、好久的等待，本作终于随动画第二季的播出，出现在各位FANS面前。游戏的素质不能说不高……

主菜单介绍

チュートリアル

教学模式：在这里可以学到战斗部分的基本操作。



画面解说

战斗要素

胜败条件

在战斗规定时间内，将敌人的HP槽和光则视为胜利，相反玩家操作角色HP槽和光则视为失败。在故事模式下还有追加的两种失败条件，其一是剩余时间内未能击败对手，则自动判定玩家失败；其二是与英灵的职卡的战斗中，当我方出现援军时，如果敌方英灵被我方援军击破，依然算是战斗失败。

攻击

锁定敌人时，根据与目标的距离，按下Y键的攻击会自动在远距离和近距离攻击中切换。与对手距离在一个身位以内时，会自动切换为近距离攻击。正面攻击类元素卡的判定全部为远距离攻击。

另外当攻击连续命中敌人时，会使敌人进入倒地状态。倒地的敌人在约2～3秒内无法行动，任君宰割。时间过后则会以无敌状态起身。在敌人倒地时间内以大威力的元素卡攻击是常用的战术。

SP槽

所有消耗SP的行动只有冲刺与上升，包括发动卡片在内，其他行动都是一概不消耗SP槽的。SP槽随时间会逐渐回复，清空的SP槽大约2～3秒即可完全回满。

卡片发动

战斗中玩家最多可以装备10张元素卡片。不管是什么种类的卡片，在发动过程中角色都是处于无敌状态。如果在玩家发动卡片时敌人也在发动卡片，那么双方很可能都会打空。另外对于卡片威力有限的玩家来说会相当吃亏。利用卡片发动的无敌时间来回避敌人，也是本作的战斗技巧之一。

无敌时间

除去特定元素卡片发动带来的无敌效果外，角色能够进入无敌时间的方法有三种。一是上文提到的发动卡片，二是被敌人击倒、起身时的一段时间内，三是按住Y键进入十字键，角色进行后跳回避的一瞬间。其中采取后两种行动时角色身上会闪现白光，这也是无敌状态的最大特征。

固有必杀技

发动名为“ファイナルエレメント”的攻击元素卡，即可使用该角色的固有必杀技。固有必杀技的形态、发动时间、攻击效果都是因人而异，相同点就是威力极大。如果阻止固有必杀技成功命中对手，对于之后的战斗非常有利。在梦幻召唤发动中发动固有必杀技，则可以使用该英灵的固有必杀技。另外还有名为“ファイナルエレメント”的攻击元素卡不可在流程中[illegible]。

限定召唤&梦幻召唤

当角色HP在30%以上发动阶段卡时，即称为限定召唤，要能在5[illegible]

[illegible]

召力。若是在30%以下时发动阶段卡，限定召唤将进阶为梦幻召唤，玩家角色的头部以下都会变成该英灵的模样，3秒以内能力完全复制该英灵能力，攻击大幅提升，并可以发动该英灵的固有必杀技。

少女たちの七日間

本作的故事模式。玩家需要从凛、伊莉雅、美游、远坂凛和露维娅其中之一的角色收集它们遗落在各处的七枚阶段卡片。进入本模式后，首先要选择“初めから”或“つづきから”。随着是从头开始游戏，后者则是读取之前的存档进度。选择从头开始游戏的话，接下来就要选择使用的角色。故事模式下，选择的角色只有上文提到的四个角色之一，玩家将会以选择的角色为主视点推进剧程，最终触发各自的两个结局。并且不同，每个角色的剧情大体相同，仅困难的手续有所区别。

角色选择完毕后，就要选择不同的游戏难度。本作的难度分为EASY、NORMAL和HARD三个等级，详细情况如下。

敌人的体力与攻击都显低，容易获得常规级别的元素卡片。

敌人的体力与攻击适中，容易获得Uncommon级别的元素卡片。

敌人的体力与攻击水平高，容易获得Rare级别的元素卡片。

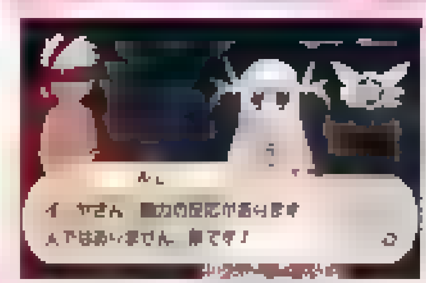
总结起来就是，难度越高获得稀有卡片的几率越高，但是敌人也会越强。另外要注意的是，HARD难度，没有一周目存档的话无法选择。由于前期得到的卡片等级不高，建议从EASY难度起步，等到有足够的卡片后再挑战高难度。另外，难度选定后，同一周目内无法更改。

流程介绍

玩家有7天时间进行探索，每天可以探索不同的地点共3次，即共计21次行动机会。可以探索的地点会出现在下方的地图上，共计7处，主要可以分为带？的地点和不带？的地点。以下详细解说。

[illegible]	[illegible]
テ キャスタム	[illegible]
商店	[illegible]
セーブ	[illegible]
タイトルへ戻る	[illegible]
オプション	[illegible]
戻る	[illegible]

地点



到后即可获得对应该英灵的阶段卡片。而获胜后当前的战斗地点之后无法再次进入探索。若是在BOSS战中失败，也不会Game Over，而且日后可以重新挑战（重复挑战时同一个地点出现的英灵与上次相同），不过每次失败都会额外消耗一次行动次数。

进入后就是BOSS战，随机对战7个英灵之一（包括原作中没有出现过的Archer和Lancer）。

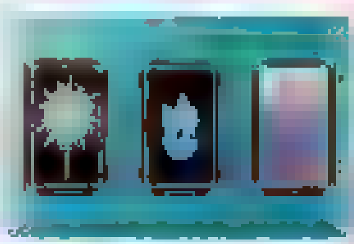
非？地点

调查这一类地点会随机触发三种类型的随机事件。

[illegible]：通过随机抽选获得一张元素卡片，按下A键即可抽选。

[illegible]：与遇到的角色展开战斗，战斗场景为当前的地点和“梦のマジカル島”之一。战斗胜利后通过随机抽选获得一张元素卡片，失败则一无所有。

[illegible]：与遇到的角色展开对话剧情，对话中会出现选项，选择不同选项对接下来的对话内容有所影响，但最终不会造成任何区别。剧情事件中什么都不会获得。



结局分歧

任何角色在7天内收集齐7张阶段卡片，即进入该角色对应的GOOD END，反之则进入BAD END。4名角色共8个结局，再加上最后的职员表，共9个结局。以上结局均可在“オプション”选项下的“おまけ”选项中欣赏。

プリズマバトル

本作的自由对战模式，进入该模式后，需要选择“ひとりで遊ぶ”或“みんなと遊ぶ”，也就是单机战斗或线下联机对战。

ひとりで遊ぶ

玩家操控一名角色，与其他AI角色展开对战。该模式下首先要进行战斗设定。

ト[illegible]：参加战斗的人数。可选人数为2～4人。

バトル内容：分为"チーム战"（组队战）和"个人战"。该设定会影响到下一步的进阶设定。组队战只要所属队伍胜利即可获胜，个人战则是全员混战，留到最后的角色胜利。

マップ：战斗地图。包括剧情中的7个探索地点和"梦のマンカル[illegible]"。

バトル时间：战斗时间。有60秒、99秒和无限时间三种设定。

以上设定完毕后，进入进阶设定。

キャラクター：除了故事模式中的4位魔法少女外，还可以选择7名英灵角色。英灵与魔法少女在操作上并无二致，但性能上有一定的差别，例如Caster的近身攻击很匮乏、位移近，而Berserker则无法使用通常的远程攻击。另外所有的英灵无法使用[illegible]召唤和梦幻召唤，不过固有的[illegible]会有所区别。

チーム：只有在"バトル内容"中设定为"チーム战"时才能对该项进行设定。可设定内容分为"ルビー"和"サファイア"，也就是红宝石队和蓝宝石队。

设定结束后，在备选的三套卡组中选择一套，然后选择对战角色，即可开始战斗。

みんなと遊ぶ

与其他玩家一起战斗的联机模式。进入该模式后首先要设定是"ルーム作成"（创建房间）还是"ルーム検索"（搜索房间）。

ルーム作成：选择创建房间时首先要进行房间的规则设定，内容参考上文的"ひとりで遊ぶ"详细即可。完成全部设定后，即可等待其他玩家加入。

ルーム検索：直接进入进阶设定，选定使用角色、参加队伍和卡组，然后搜索附近的房间加入即可。

编辑卡组的模式。注意只有在主菜单和流程菜单中的该模式下才能进行卡组的编辑，而在战斗之前只能进行卡组的更换，所以一定要预先做好准备。玩家可以使用的卡组共有[illegible]，每套[illegible]共有10个卡位，可以编辑总共10张卡片。在卡组选择界面下，[illegible]卡组[illegible]的卡片，即是进入战斗时自动选定的第一张卡片，玩家可以将最常使用的[illegible]张卡片放置在这个位置。该界面下卡组中红色字体显示的卡片，则是当前默认选定卡片所在的位置。

[illegible]卡组后就可进入编辑界面。该界面上侧为卡片选择，下侧为卡组选择。用L/R键调整[illegible]，然后再点击或[illegible]到合适的卡片按A键即可放入。每[illegible]战斗中[illegible]张卡片[illegible]，[illegible]同种卡片[illegible]自己的卡组上限，但只能[illegible]张带上[illegible]。因此如何搭配也很关键。本文的最后会介绍一些比较实用的卡片搭配方式。

本作中加上了7张防御卡在内，所有的卡片总计共有99种。其中除了7张防御卡、攻击卡中的固有必杀技卡"ファイナルエレメント"与辅助卡中的5张"[illegible]のエレメント"卡以外，其余的96张卡均为同名卡的通常、Uncommon和Rare三个版本。以下简称[illegible]卡、U卡和R卡[illegible]。以下是所有卡片的名称和效果列表。

攻击卡

名称	效果
[illegible]エレメント	[illegible]
U[illegible]のエレメント	[illegible]E卡的中位版本，向前方[illegible]
R[illegible]エレメント	[illegible]
ホーミングエレメント	[illegible]
Uホーミングエレメント	[illegible]
Rホーミングエレメント	[illegible]
[illegible]のエレメント	[illegible]
U[illegible]のエレメント	[illegible]E卡的中位版本，向前方[illegible]
R[illegible]のエレメント	[illegible]
チャージエレメント	[illegible]
Uチャージエレメント	[illegible]
Rチャージエレメント	[illegible]E卡的上位版本，[illegible]
ポイズンエレメント	[illegible]HP
Uポイズンエレメント	ポイズンE卡的中位版本，[illegible]HP
Rポイズンエレメント	[illegible]HP
[illegible]のエレメント	[illegible]
U[illegible]のエレメント	[illegible]
R[illegible]のエレメント	[illegible]E卡的上位版本，[illegible]
[illegible]のエレメント	[illegible]
U[illegible]のエレメント	[illegible]E卡的中位版本，向前方[illegible]
R[illegible]のエレメント	[illegible]
[illegible]のエレメント	[illegible]
U[illegible]のエレメント	[illegible]
R[illegible]のエレメント	[illegible]E卡的上位版本，[illegible]
[illegible]エレメント	[illegible]
U[illegible]のエレメント	[illegible]E卡的中位版本，向前方[illegible]
R[illegible]エレメント	[illegible]
[illegible]のエレメント	[illegible]以自己为中心[illegible]
U[illegible]のエレメント	[illegible]
R[illegible]のエレメント	[illegible]E卡的上位版本，以自己为中心[illegible]
[illegible]エレメント	[illegible]
U[illegible]のエレメント	[illegible]E卡的中位版本，向前方[illegible]
R[illegible]のエレメント	[illegible]E卡的上位版本，[illegible]
ファイナルエレメント	[illegible]

防御卡

名称	效果
[illegible]のエレメント	[illegible]
[illegible]のエレメント	[illegible]
[illegible]のエレメント	[illegible]E卡的上位版本，[illegible]
[illegible]アエレメント	[illegible]
[illegible]アエレメント	[illegible]
[illegible]アエレメント	[illegible]E卡的上位版本，[illegible]
[illegible]のエレメント	[illegible]
U[illegible]のエレメント	[illegible]E卡的中位版本，[illegible]
R[illegible]のエレメント	[illegible]E卡的上位版本，[illegible]
[illegible]エレメント	[illegible]
U[illegible]エレメント	[illegible]
R[illegible]エレメント	[illegible]
[illegible]のエレメント	[illegible]
U[illegible]のエレメント	[illegible]
R[illegible]のエレメント	[illegible]
[illegible]のエレメント	[illegible]
U[illegible]のエレメント	[illegible]E卡的中位版本，[illegible]
R[illegible]のエレメント	[illegible]E卡的上位版本，[illegible]

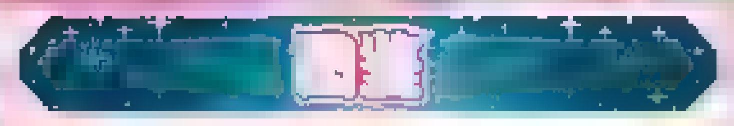
名称	效果
フラッシュエレメント	向前方放出闪光，[illegible]
Mフラッシュエレメント	フラッシュE卡的中位魔术，[illegible]
Hフラッシュエレメント	フラッシュE卡的上位魔术，向前方放出闪光，[illegible]
時のエレメント	[illegible]
M時間エレメント	時間E卡的中位魔术，[illegible]
H時間エレメント	時間E卡的上位魔术，[illegible]
ドレインエレメント	6秒内吸收敌方[illegible]SP，回复自身SP
Mドレインエレメント	ドレインE卡的中位魔术，[illegible]SP，回复自身SP
Hドレインエレメント	ドレインE卡的上位魔术，10秒内[illegible]SP，回复自身SP
引力のエレメント	[illegible]
M引力のエレメント	引力E卡的中位魔术，[illegible]，7秒内将敌人吸引至中心[illegible]
H引力のエレメント	引力E卡的上位魔术，[illegible]
ペインエレメント	8秒内对锁定目标造成[illegible]的35%
Mペインエレメント	[illegible]
Hペインエレメント	ペインE卡的上位魔术，8秒内对锁定目标造成[illegible]

辅助卡

名称	效果
回復のエレメント	[illegible]
M回復のエレメント	回复E卡的中位魔术，回复[illegible]HP30%
H回復のエレメント	回复E卡的上位魔术，回复[illegible]HP50%
剣のエレメント	10秒内近战攻击力[illegible]2倍
M剣のエレメント	剣E卡的中位魔术，10秒内[illegible]
H剣のエレメント	剣E卡的上位魔术，10秒内近战攻击力提升为2倍
盾のエレメント	10秒内[illegible]
M盾のエレメント	盾E卡的中位魔术，10秒内[illegible]
H盾のエレメント	盾E卡的上位魔术，10秒内[illegible]
鎧のエレメント	10秒内所受伤害降低25%
M鎧のエレメント	鎧E卡的中位魔术，10秒内[illegible]
H鎧のエレメント	鎧E卡的上位魔术，10秒内所受伤害降低70%
弓のエレメント	10秒内[illegible]
M弓のエレメント	弓E卡的中位魔术，10秒内[illegible]
H弓のエレメント	弓E卡的上位魔术，10秒内[illegible]
蘇生のエレメント	使用后HP归零时以HP1/5的状态复活
M蘇生のエレメント	蘇生E卡的中位魔术，使用后HP归零时以HP25%的状态复活
H蘇生のエレメント	蘇生E卡的上位魔术，使用后HP归零时以HP50%的状态复活
[illegible]エレメント	[illegible]
M[illegible]エレメント	[illegible]E卡的中位魔术，3秒内[illegible]
H[illegible]エレメント	[illegible]E卡的上位魔术，10秒内[illegible]
[illegible]のエレメント	[illegible]，命中目标在4秒内[illegible]
M[illegible]のエレメント	[illegible]E卡的中位魔术，[illegible]
H[illegible]のエレメント	[illegible]E卡的上位魔术，[illegible]
索敵のエレメント	[illegible]
M索敵のエレメント	索敌E卡的中位魔术，7秒内[illegible]
H索敵のエレメント	索敌E卡的上位魔术，10秒内[illegible]
離脱エレメント	[illegible]
M離脱エレメント	離脱E卡的中位魔术，[illegible]
H離脱エレメント	離脱E卡的上位魔术，[illegible]后5秒内不受伤害
[illegible]のエレメント[illegible]	与其他5色[illegible]E卡并用的30秒内[illegible]，[illegible]5倍，所受伤害降低50%，不能与部分卡片并用
[illegible]のエレメント[illegible]	与其他5色[illegible]E卡并用的30秒内[illegible]，[illegible]5倍，所受伤害降低50%，不能与部分卡片并用
[illegible]のエレメント[illegible]	与其他5色[illegible]E卡并用的30秒内[illegible]，[illegible]5倍，所受伤害降低50%，不能与部分卡片并用
[illegible]のエレメント[illegible]	与其他5色[illegible]E卡并用的30秒内[illegible]，[illegible]5倍，所受伤害降低50%，不能与部分卡片并用
[illegible]のエレメント[illegible]	与其他5色[illegible]E卡并用的30秒内[illegible]，[illegible]5倍，所受伤害降低50%，不能与部分卡片并用

阶职卡

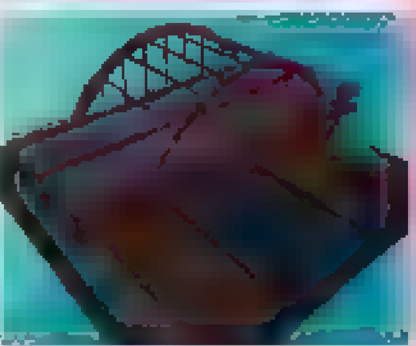
名称	效果
[illegible]	
アーチャー	
ランサー	5秒内，HP30%以下[illegible]，20%以下[illegible]
アサシン	
ライダー	
キャスター	
バーサーカー	



游戏角色很多，[illegible]角色语音的模式，除了[illegible]的角色之外，最有趣的一点是可以观察几个战斗场景的全景模型。以下将结合实战情况为大家讲解几个战斗场景的特点与注意事项。

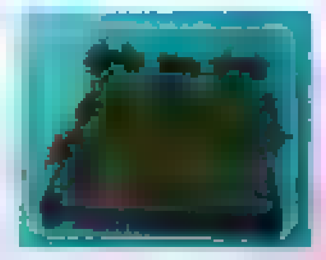
冬木大桥

由大桥横跨两岸的场景，主要战场为其中一边的岸边和大桥上。由于游戏本身的视角问题，穿过大桥的时候在不借助索敌卡片的情况下很难发现敌人。即便好不容易锁定到敌人，一旦其中一方发生超过一定程度的纵向位移等跳跃行为，就会失去锁定目标。故事模式下40秒的战斗，运气不好的话光寻找敌人就要耗掉30秒，非常麻烦。在这个场景战斗的话，建议一开始就在大桥上走，敌人会有很高几率跳上桥来跟玩家展开战斗。又或者是锁定敌人后再飞过河流来到另一侧岸边与其展开肉搏。总之这是故事模式下最令人头疼的战斗场景。



郊外の森

虽说有不少树木遮住视线，但因为场景本身很小，又没有过大的高低差起伏，非常容易找到敌人并展开战斗，是理想中的战斗场景。攻略过程中请尽量在此处展开战斗，进入随机战斗后也游刃有余。

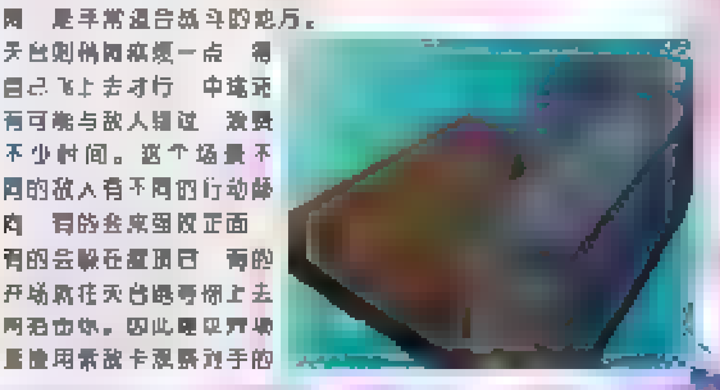


センタービル

一栋高层的建筑结构，外侧四周没有[illegible]的空间，由于正对侧的视线遮挡非常严重，一定要有找到一次敌人后就绝不能将其跟丢的觉悟。在这里如果遇上经常隐身的Assassin将非常痛苦，建议准备一两张索敌卡片的卡组来应对。总的来说是适合近战，不适合远战的战斗场景。

穗群原学园

主战场分别是操场与天台。操场没有任何遮挡物，视野开阔，是非常适合战斗的地方。天台则稍微麻烦一点，得自己飞上去才行，中途还有可能与敌人错过，浪费不少时间。这个场景不同的敌人有不同的行动倾向，有的会来到校正面，有的会躲在[illegible]，有的开场就往天台跳[illegible]再出击。因此建议开场直接使用索敌卡观察对手的动向，免得浪费寻找敌人的时间。

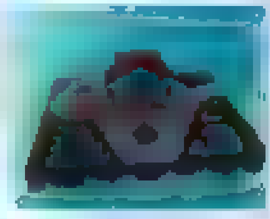


冬木港

与冬木大桥并列为"最不适合在此战斗"的两大场景之一。大量的集装箱不仅阻碍大部分远程攻击，还严重遮挡视线，是索敌最困难的场景。这个场景的主战场一般都是在集装箱包夹的小巷道中，没有横向回避的空间，因此几乎只有近战或投掷攻击一种打法。遇到会隐身的Assassin、能强制传送的Caster以及部分带闪光弹的敌人真是欲哭无泪。没事别来这个场景战斗，不得不来的时候也请准备一副多索敌卡的卡组。

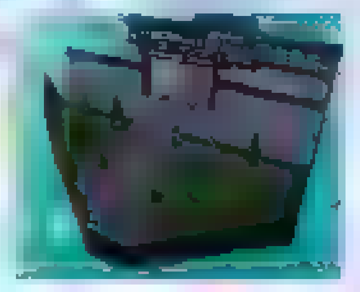
ルヴィア邸

虽然两个角落可以下通道，但故事模式下几乎用不到（也别去用），老老实实当成一个平坦的小场地来玩就好。与城外の森一样是最适合战斗的场景。

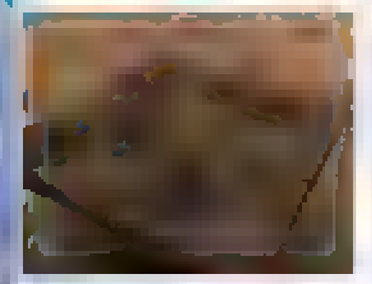


柳洞寺

大殿前的空间显得很宽敞，但很多时候战斗经常在阶梯外侧围墙附近发生。上方平台处当成普通的平坦场地玩即可，下方阶梯附近有着显著的高低差，很多远程攻击都有可能打空，需要多加注意。



夢のマジカル星

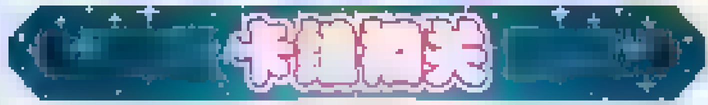


场景本身很大，但坑坑洼洼的部分比较多，容易被当成阻挡远程攻击的战壕使用。好在几乎没有什么阻挡视线的东西，能够轻易发现敌人的位置。总的来说虽然不如几个平坦的场景打起来方便，但也不到恶心人的地步。

オプション

进入设定界面，进行配置、声音的设定和BGM、结局CG鉴赏。注意按键设定只能更改A、B、X、Y四个功能键的用途，对于游戏操作系统的改善没有什么实用帮助。"おまけ"选项需要等到至少通关一次后才会开放，里面可以鉴赏包括隐藏结局在内的9个结局，以及所有场景的BGM。

战斗心得



卡组相关

卡组的编辑无疑是本作最具研究价值的部分。以下为大家总结了几种卡组编辑的思路，在故事模式中都有不错的效果。……开始研究卡组前……有几张不可或缺的卡请放入……先行放入卡组。

……能完全回复体力，R级别的可至少能回复50%的体力，非常实用。无论怎样的卡组，都请把这张卡放置在卡组的第一位，保证开场即可使用，当然组合也是可以的。

……通常版的……也可以不装，但SR级的……在卡组中，其回复体力量配合……卡的效果，基本能够保证Lv……不死。

由于时间……因此尽快找到敌人是非常重要的。不管什么卡组，都应该备上一张索敌卡以防万一。面对Assassin这种会隐身的敌人，或者在前文中提到的几个恶劣场景战斗时，备一两张都不嫌多。

魔法远程流

除必备卡片外，其他卡片全部放入远距离攻击的攻击元素卡，而且射程越远，发动速度越快越好。不靠近敌人，就能减少被击中的可能性。一直保持适当距离用远距离攻击牵制，留意对手发动卡片后，立刻发动卡片躲开敌人的回避攻击并还击。该战术适用于视野比较开阔，且障碍物较少，容易察觉的场景。但要注意对手发动"ミラーエレメント"（反射远程攻击，特征为前方出现魔法阵），后，还是得近身去作战。

近战血拼流

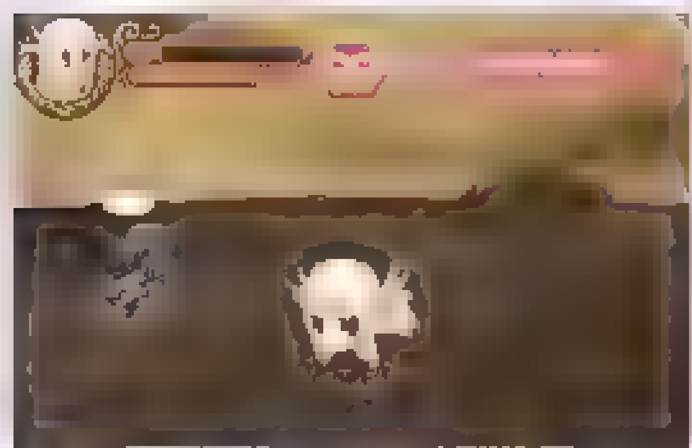
除必备卡片外，其他卡片全部放入防御和辅助元素卡，主要在远程反射、近身无效、减轻伤害、提升近战攻击几项之中选择。开场以远程反射为屏障逼近敌人，然后不断进行近身攻击。攻击途中发动减轻伤害和提升近战攻击的卡片效果，然后近身无效和远程反射等敌人的攻击轮流来掉，发动。近身攻击威力比较大，而且贴住后对手也不容易回避，非常适合在狭小场景中抓住敌人，然后就打到死为止的战斗。

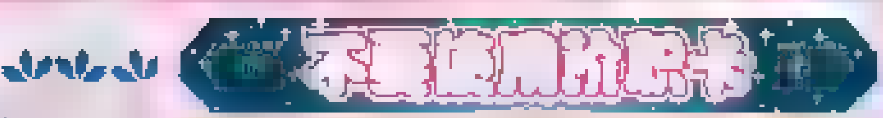
能力硬压流

比较难以达成的战术。主要靠装备"月のエレメント"五色卡，然后在30秒内成为超人将对手解决。效果惊人的卡组，不过集齐卡片是个难点。

无限苏生流

最大程度配备全部苏生卡片，就可不断复活，利用无敌时间压住敌人近身攻击的舍命卡组，效果意外地还很不错。



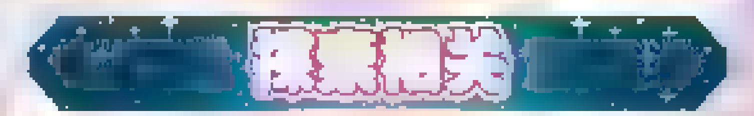


虽然限定召唤和梦幻召唤是原作中最大的看点，不过在本作中，小编并不推荐玩家携带机取卡参战。原因有以下几点：

一、限定召唤有限时间5秒，但是对于玩家的输出环境并没有明确的提升，有空位的空处理卡片，不如换成冠冕的中自适用的攻击卡片来得直接了当。

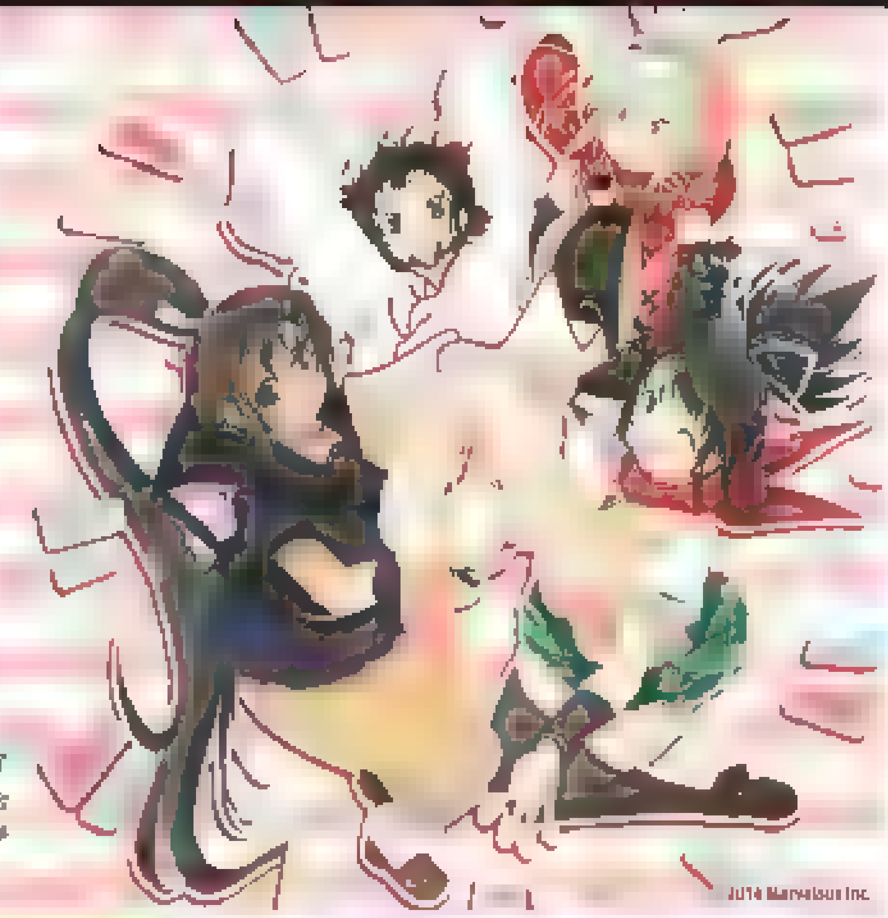
梦幻召唤可以使用灵召有些承接开启来的特殊召唤，但实际的因有心杀伤并没有说就很好用，该打不中的还是打不中。而且梦幻召唤发动条件为10%以下，在高难度下是一个不小心就死掉的位置，死掉之后即便复活，梦幻召唤也会强制解除，性价比实在不高。

一、梦幻召唤的画面其实就是在英灵性感漂亮的基础上，把头部换成魔法少女的头部，原作中特定的姿势完全没有展现出来，能直接说。



由于各大大桥和冬木森林的战斗场景十分不妙，因此在探索阶段应该仔细搜寻这两处的点，免得触发战斗时手忙脚乱带来麻烦。

另外高难度下的战斗有一定的偶然性，就算是熟练的玩家也有可能因为一时疏忽而死亡。因此建议在带9的地点出现后还是应该尽早去挑战，免得最后发生意外。然后发现行动次数不够回收全部卡片，就无法触发GOOD END了。回收最后一张卡片前存档，下一周就可以直接触发该角色的两种结局。



“《闪乱神乐》系列”终于迎来了正统的第二作，这次相比起之前主机和外传三款作品变化比较大，取消了“阴阳互作”和“飞翔乱舞”等系统并同时加入了双人合作模式，同时还加入了大型的秘密战斗……使得玩家也会感到新鲜

游戏	闪乱神乐2 真红			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

角色选择

本作可选用的角色一共有22名，其中包括国立半藏学院和秘立蛇女子学园焰红莲队的10名成员，以及通关之后追加的隐藏角色大道寺先辈和雅。新角色神乐和奈落只会作为BOSS登场，通关后可以在更衣室中当模特，但不能不能操作出战。由于双人系统加入，选择角色的时候有“单独”和“组队”两个选项，组队的时候上屏幕会显示两名已经选择的角色，下屏幕会显示角色列表，通过L键和R键切换1P和2P。通关后除了两位新角色之外，还会追加真影模式，也就是真红模式。切换方法是将光标移至她们的位置时按十字键的←或→。两个模式会继承普通形态的等级，但是战斗力会大幅增强，而且会在忍转身状态下开始战斗。

更换装备

增强原力的装备概念再次回归，不过不是饰品，而是独立开来的装备，装备有武器和魔石两种，其中武器只会改变角色使用武器的造型，不会改变攻击力。而魔石不会影响角色造型，但是会对忍者们的能力带来很大的影响。击败一些不动的BOSS，在装备了魔石之后会瞬间变化成果很简单，每名角色同时可以装备3个魔石，魔石则需要完成特殊条件后才能获得。

更衣室

更衣室系统可以说是系列的特色了，随着游戏流程推进玩家可以获得不同的服装和饰品。游戏中可以给角色设置忍转身前后的服装，衣服破坏之后里面的泳装也可以设置。此外还可以额外给角色戴上饰品。饰品系统可以说是更衣室的精髓之一，本作跟PSV版一样，玩家可以随意设定饰品的位置和大小（包括长宽高），而且同时装备饰品的数量增加到8个，因此各位绅士可以尽情发挥想象力，给自己喜欢的角色设计独一无二的装备了。另外本作的更衣室依然对应触摸功能和麦克风（吹气）功能。

摄影模式

本作的更衣室还增加了摄影功能，玩家给角色换上衣服饰品之后可以进行拍照拍摄，游戏支持单人照或者两人合照，拍照的时候玩家可以自由设定角色的表情、动作和站位，还可以将剧情中的场景设置成这里的背景。甚至还可以利用AR功能，结合

现实环境拍照也行。大家赶紧打扮好角色之后不妨用来拍照留个纪念吧（我可没教你们拍什么奇怪的照片哦）。

资料室

资料室中可以查看各种游戏记录，具体项目如下：

战绩确认：查看累计击破数、最高[illegible]

画廊欣赏：查看游戏中剧情的CG等。

动画欣赏：查看部分剧情过场的即时演算动画，基本上以角色登场相关的动画都能在这里查看。

音乐再生：播放游戏中的BGM。

语音再生：可以听角色们的语音，从剧情到战斗的语音全部都收录在内，而且除了玩家主角之外，神乐、紫、霧夜、雪泉等角色的语音也一并收[illegible]

ノベル閲覧：阅读本作的剧情文本。

敌人图鉴：查看所有敌人的详细情报。

用语集：查看本作中设定相关用语的注释，不熟悉系列设定和剧情的玩家可以在这里补習一下。

ステータス確認：查看角色参数，由于界面设计的变化，选角色的界面中无法直接查看角色的攻击力防御力等数据，可能到这里来查看。

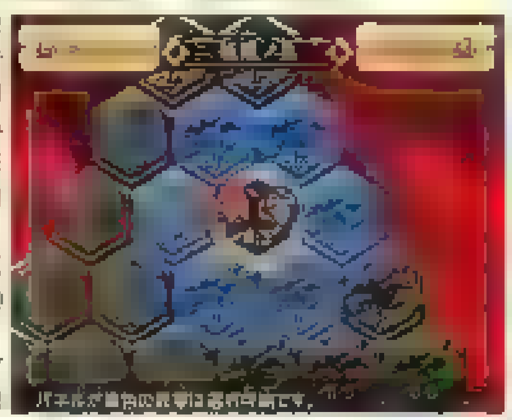
忍务执行

本作主线剧情是以忍务的形式进行，共有5大章节，每个章节有十多个忍务，全部按照顺序开启，玩家必须完成上一个忍务后才会开启下一个，剧情则穿插在这些忍务之间。所有忍务第一次挑战的时候都有固定角色的，玩家只能用该角色来打，之后再度挑战时才能自由选择角色。每完成一个新的忍务，剧情之后会自动进入下一个，没有跳出的选项，但是中间有存档提示，如果想回去大本营可以在START菜单中选择“忍务放弃”。

另外，忍务还有难易度，每一个难度供玩家选择，在选择忍务的菜单按十字键←或→可以调节。不同难度下的忍务评价是分开计算的，高难度的难度会有明显提高，建议二周目把角色等级练高，然后配上好的忍石再挑战。

妖魔之巢

本作新增的模式，类似于生存模式。妖魔之巢共有14层，每一层的关卡数量随层数增加，第1层只有1关，第14层有14关。关卡路线呈六角形，打过一关之后可以进入下一层，并且会开启同一层邻接的两关。曾经打过的楼层和关卡会被记录下来，玩家下次挑战可以直接选择已经开启的邻接关卡挑战，但是经验值不可以继承，层打下去后，进入下一关的时候继续保留上一关结束时候的状态和残余时间，血量只会回复一点点。玩家操作的角色阵亡后，不会自动切换另一位角色而是直接导致失败。但是[illegible]一段时间满血复活，或者用救援救起来。所以战斗的时候要尽量保证自己不死，自己HP不多而同伴还能够活[illegible]换人。



ハチポッが難関の試練は最初の関門です。

妖魔之巢的难度不高，所出的妖魔都是些简单[illegible]到第9～10层时才稍微难一些，但是装备了忍石或者等级练上去之后也会很轻松。第13～14层开始是封锁的，要通关之后才能进入，到时候再高难度卡挑战几场战斗等不多。完成妖魔之巢的关卡可以获得武器和忍石等，挑战的角色也能获得经验值，所以主线打不过的时候建议到妖魔之巢练级。

战斗系统

基本操作

A键	攻击[illegible]
B键	[illegible]
X键	[illegible]
Y键	[illegible]
十字键	[illegible]
十字键	[illegible]
十字键	[illegible]
R键	[illegible]
L键	[illegible]

特殊操作

空中L键	[illegible]
L+Y键	[illegible]
L+X键	[illegible]
空中L+X/Y键	[illegible]
[illegible]	[illegible]

忍转身

角色初始默认是以日常服装出战的，此时的战斗力相对比较弱。消耗一格忍法槽的能量就可以发动忍转身，忍转身的时候会出现华丽的变身动画，变身之后角色的服装会换成战斗用的忍装束，并且HP会全部回复。忍转身的时候攻击力和防御力会稍微提升，连段方式会发生一些变化（但感觉某些角色忍转身前的招式更实用）。此外最重要的一点是可以使用秘传忍法，能够为战斗带来更高的输出以及有效的保命手段。

秘传忍法

随着角色攻击命中敌人或者连段数增加，HP下方的忍法槽就会慢慢增加。忍转身之后就能使用秘传忍法了，每个角色各自有三种秘传忍法，其中一种在空中按L键使用，消耗1格忍法槽。另外还有两种是地面的，分别是秘传忍法1（L+Y键使用，消耗1格忍法槽）和秘传忍法2（L+X键使用，消耗2格忍法槽）。不同角色

的秘传忍法动作效果和准备时间都不一样，威力和性能也各有不同。不过除了玩家角色之外，所有角色作为敌人登场的时候也会使用秘传忍法。秘传忍法发动的时候完全无敌，而且不像PS2版那样可以用秘传忍法2打断秘传，所以敌人发动时要注意躲开。不过我方要是把秘传忍法运用得当不仅能提高输出压制敌人，还能在危险的时候给自己保命。

另外，两人出战的时候按↓+A键可以发动合体秘传忍法。合体秘传忍法会出现华丽的动画特写（原本普通秘传忍法的特写则被取消了）。如果两名角色在剧情中有联系，秘传忍法还会有特别的动作和台词。合体秘传忍法会同时消耗两名角色3格忍法槽，代价可说非常高，但是威力受两名角色之间的好感度影响，所以最好要在好感度高的状态下才能发挥合体秘传忍法的真正威力。好感度低的时候则不推荐使用。

命悬

网络，敌击人会随着走出被击的而闪光，反击敌人可以回复自……的一点能量完全无限制地发动秘传忍法，命悬状态会维持一定时间，时间结束后会还原，并且忍法槽会全部耗光。可以说是非常强大但也相当危险的状态。一般来说是BOSS战或者快过关的时候使用，发动之后全程无限秘传忍法直接结束战斗。

系列以往通过降低自己的防御力大幅提升攻击力的危命系统被取消了，取而代之的是这个命悬系统。忍传奥状态下如果忍法槽满，按十字键，就能发动命悬。此时角色会主动脱光身上剩下的衣服（剩下病衣），此时HP会强制下降，但取而代之的是……

忍镇投掷&飞翔追击

取代了飞翔乱舞的系统，在锁定敌人的状态下，玩家不能解开锁定键，角色便会扔出飞行道具攻击锁定目标，并且无视距离快速飞跃到目标身边，此时便可以在空中连段对目标进行攻击。这个技巧通常用于快速接近敌人，追击被打飞的敌人，以及打大型BOSS的时候攻击高处的部位。这个技巧在游戏中被称为"……"，本文则称为"飞翔追击"。基本上只要锁定了敌人就能进行飞翔追击，并不需要事先打飞敌人，而且在空中也没有追击次数限制，所以可以说是飞翔乱舞的强化版。不过因为本作锁定功能比较差，所以经常出现飞过去之后打不到人的情况。

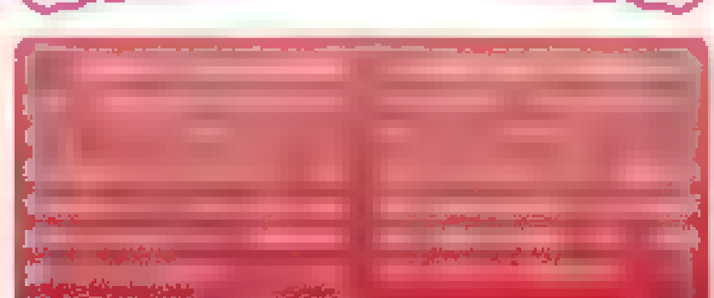
人合作系统

能够选择两名角色一起并肩作战是本作新增的系统，两人出战的时候玩家除了可以随时切换操作的角色之外，两人之间还有很多互动合作。

通常情况下按A键是直接更换操作的角色，换人的时候，同伴会瞬移到现在角色所在的位置。如果在锁定敌人的状态下，角色打飞的时候发动换人，更换角色后会马上跳跃追击并使出飞翔追击。此外，如果在受到敌人攻击的时候使用换人的话，换出来的角色会瞬间对攻击的敌人进行反击，反击成功的话会强制破坏对方的衣服。

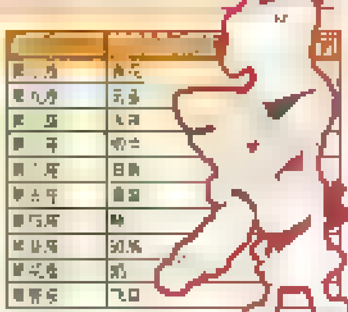
长按A键可以将同伴召唤到身边，并对锁定的敌人使出空中连击（不换人），利用这个方法也可以对敌人进行无缝的打击，进一步提高伤害。不过同伴的攻击是不会计算连击数的，如果非要刷连击数还不如直接换人。另外，同伴倒下的时候，靠近按A键可以消耗1格忍法槽将其满血救活，就算不救，过一段时间也会满血复活。

主要BOSS战攻略



妖……众

蛊惑庞大的妖魔作为本作的敌人登场让游戏增添了不少特色，但是秘传忍法对所有角色来说都一样，因为这10个人可以说只是套了个马甲的其他角色，攻击动作也是一模一样的（而且还没有秘传特写），所以这里就不叙述怎么打了，以下是10位各自对应的角色。



[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	30%
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

BOSS：怨鬼……

……很大但其实判定比较小，头部面有较大攻击，但我方一般是……一次的高空攻击……的……也是头部。如果……BOSS要出招的时候……几秒躲开。

作为这个作第一个登场的BOSS，作用相当于教上手让玩家体验一下战斗感觉的，流程中的难度也不高，但由于第一战只有飞鸟一人，无法使用换人，所以切忌贪攻，抓住BOSS的空隙从侧面攻击即可。BOSS常用的攻击是后跳4个来回……反而使BOSS身后时常会使用冲击波，因此要飞不容易躲避，要用到闪避的能力。实在躲不开的攻击可以马上用秘传忍法的无敌时间躲过去。BOSS很容易被打出硬直，这时候普通攻击连发秘传忍法即可。

BOSS：十罗

面目狰狞的BOSS，会或许在第二章最后出现。BOSS外形是两个球，HP独立计算。BOSS主要攻击手段是快速在场地内来回冲撞。冲撞的过程除了闪避之外几乎没有有效的应对手段，原则是看准了，所以战斗难免会拖得比较长。不过冲撞的时候通常另一个球会在场地内游走，此时应该集中攻击没有动的球。当一个球停下来的时候，另一个球才会运动。此时集中攻击停下来的球即可。球停下来的时候会散射大量黑色的追踪烟弹，这些烟弹可以靠攻击打回去给BOSS造成伤害。第一次打默认角色是雾和鬼，虽然没有远程攻击但两名角色实力都比较强，可以轻松搞定。

BOSS：道元

虽然道元仍然是个人形，但绝对是本作最棘手的BOSS之一，因为他很难被打出硬直，攻击发动的时候甚至带有无敌效果，更无奈的是攻击范围大、突进距离长，经常跑到视野外面，还没来得及找到他就会给你一个突进把你撞飞，然后再次跑到视野外面。笔者推荐用判定较强的空中重攻击突进技，同时保留忍法槽。BOSS在攻击之前一般会发出吼声，听到之后马上跳开即可。蓄满忍法槽后发动角色自带的忍法。剧情中要跟他打两次，第一次是第一章的时候，角色是绯和雪，用上述的方法可以相对轻松地解决。第二次是接近终盘的时候，角色指定为雪和飞鸟，此时他的实力会大幅飞跃，如果之前没练过级就算是难度降低也不容易对付，实在打不过的话推荐大家刷些经验出来，这样难度会大幅下降。

BOSS：魅发

非常简单的BOSS，虽然到最终章才会出现，但唯一次战斗指定角色是大道寺和雪泉，所以难度几乎没有。跟十罗一样，BOSS有两个，场地是圆形，它们只会呆在画面的两边不会移动。攻击其中一个的时候，另一个会用远程攻击反击，但是远程攻击是可以打回去的，威胁不大。有同伴护身式冲刺可以轻松实现各个击破。笔者推荐先消灭右边那只，因为它的远程攻击带有弹射效果。

BOSS：[illegible]

体型非常大的BOSS，而且攻击范围很广。BOSS的伤害判定位置比较少，不过跟着锁定光标的位置打就没问题了。一开始要先攻击船上面的触手，等触手被打掉了之后再攻击乳房上的人头。除了这些位置之外，其他地方几乎都没有伤害判定的。特别是乳房的判定很小，建议用飞鸟追击冲过去，在BOSS的肚皮上站好了再打。BOSS常用的攻击是喷墨，伤害不高但是追踪效果很强，而且会造成连续伤害。触手拍打的范围很大，很容易造成眩晕和衣服破坏。站在BOSS的肚皮上时，它则会用触手拍打自己的肚皮攻击，及时跳起来即可。此外BOSS受到一定程度伤害之后，肚脐的位置会使用"吸星大法"，距离不小的话被吸住之后会被紧紧吸住并且受到不低的伤害，被打飞之后可以直接用忍剑和飞鸟追击拉回肚皮上。

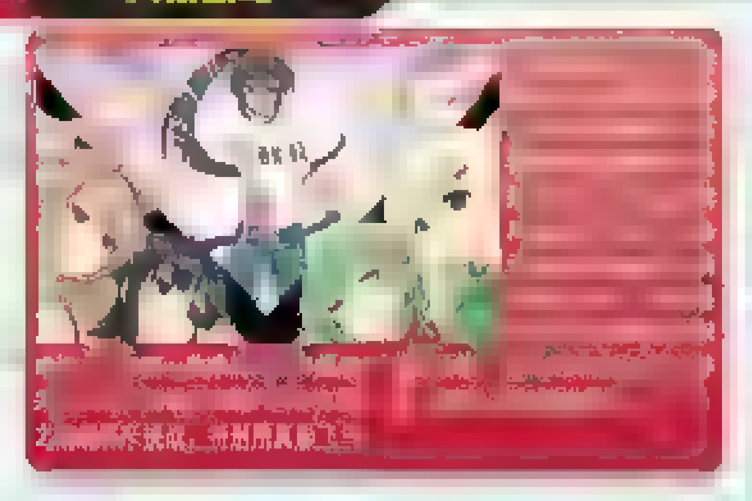
BOSS：真·[illegible]

虽然名字是大蛇的真正形态，但无论外形还是攻击动作都跟原版相差很远。要说的话，它像是巨型的"人马"。BOSS擅长各种范围超大的光束攻击，特别是从天而降的光柱不容易躲开。此外还有直线突进冲撞，如果拉开距离就躲过来几乎是不掉的。平时保持用忍法快速冒近并且攻击其本体积攒忍法槽，发现它使用大招的时候可以用忍法发动的无敌时间躲过去，同时进一步靠近它。另外，BOSS遭到连续攻击中会保持在地上眩晕状态，这时是积攒忍法槽的机会。如果顺利将忍法槽蓄满的话，可以发动命悬一线将其击杀。首次挑战默认角色是飞鸟和焰，飞鸟的空中连续技伤害能力比较强持续时间长，无论近攻还是远程攻击都有不错的效果。

BOSS：[illegible]·神乐

本作的最终BOSS，拥有瞬移能力，发动的时候身体会变成白色的光球并且进入无敌状态，无论闪避还是防御都会用到这招。主要攻击手段则是范围超大判定比较强的红白相间的光束。HP槽变成蓝色之后会发动一次必杀技，此时镜头会变成固定视角，神乐会释出两发光束射来，此时左右不能闪避防御，所以只能在中间躲过去。HP剩下最后一行的时候还会发动另一招必杀技，此时画面会上下翻转之后会突然出现大量的针刺攻击，伤害和威力非常高，而且不容易躲避，所以战斗前用忍法槽储满一定量。如果HP不多可以先让其中一人死掉再救活，让对方回复HP，这样就可以撑过去。这场战斗指定角色是黑影飞鸟和红莲之焰，两人算得上是本作最强的可操作角色，所以难度不算高。

特殊条件忍务攻略



1

成功条件　全灭敌人
失败条件　死亡
奖励宝石　地上攻击强化
要点　玩家必须在地上攻击才能给敌人造成伤害，敌人都是空中的，空中攻击将它们打下来后击杀即可。

2

成功条件　全灭敌人
失败条件　死亡
奖励宝石　空中攻击强化
要点　玩家必须在空中攻击才能给敌人造成伤害，只要玩家在空中发动攻击即可，不需要将敌人打飞，直接用飞翔追击即可轻松完成。

3

成功条件　全灭敌人
失败条件　死亡
奖励宝石　防御力增加
要点　玩家必须将敌人的飞行道具打回去才能给敌人造成伤害，站在角落慢慢弹反对手的攻击即可，不过要注意某些敌人会用火焰，陷入燃烧状态会损失不少HP。

4

成功条件　全灭敌人
失败条件　死亡
奖励宝石　攻击力增加
要点　玩家必须用疾走攻击才能给敌人造成伤害，可轻松解决的任务。

5

成功条件　将全部帽子回收掉
失败条件　时间结束
奖励宝石　攻击速度上升
要点　在限时内获得地图内所有帽子，场地内的帽子不多，限时只有30秒，够我们用。

6

成功条件　在空中停留60秒
失败条件　死亡
奖励宝石　攻击范围扩大
要点　关卡的敌人会不断出现，在空中停留60秒即可过关，善用飞翔追击即可轻松完成，因为失败条件只有战死一项，所以多尝试就能过关。

7

成功条件　全灭敌人
失败条件　死亡
奖励宝石　好感度上升增加
要点　玩家必须使用协力攻击才能给敌人造成伤害，全程用协力攻击即可。

8

成功条件　全灭敌人
失败条件　死亡，在限定敌人没有脱光就杀掉
奖励宝石　暴衣威力增加
要点　玩家必须将所有敌人的衣服脱光再击倒，如果没脱光就杀掉会直接失败，还好敌人的HP和防御力比较高，没装备宝石的情况下有足够的时间脱衣服。

9

成功条件　全灭敌人
失败条件　死亡
奖励宝石　秘传忍法强化
要点　玩家必须用秘传忍法才能给敌人造成伤害，敌人是魔人形态的道元，注意他的某些攻击带无敌，建议趁它攻击空档用空中攻击将其打飞，蓄满忍法槽后用秘传忍法连发即可。

10

成功条件　全灭敌人
失败条件　死亡
奖励宝石　状态异常耐性增加
要点　玩家必须用合体秘传忍法才能给敌人造成伤害，敌人是和飞鸟和焰一样的两个妖魔，因为只能用合体秘传忍法，所以时间拖得比较长，建议上阵等级高的角色组合来打。

11

成功条件　全灭敌人
失败条件　死亡
奖励宝石　火伤属性无效
要点　在不使用秘传忍法的前提下完成任务，忍转身和奥义依然可以使用，而且敌人都是杂兵，所以影响不大。

12

成功条件　全灭敌人
失败条件　死亡
奖励宝石　雷属性无效
要点　这个任务中无法使用忍转身，因此就相当于封了秘传忍法，但是如果选择飞鸟或者焰之类的出战时就默认处于忍转身状态，所以不会影响，故推荐这两名角色。

13

成功条件　全灭敌人
失败条件　死亡
奖励宝石　毒气属性无效
要点　任务中无法变换角色，不过敌人强度不高，不换人没有太大影响。

14

成功条件　全灭敌人
失败条件　死亡
奖励宝石　冻结属性无效
要点　任务中角色的体力会慢慢减少，速战速决即可。

15

成功条件　达成1000连击
失败条件　死亡
奖励宝石　麻痹属性无效
要点　这个任务中的敌人是无限出现的，达成1000连击就会自动完成，角色推荐未来，用X键切换到机关枪模式并全程扫射（要连按Y键，不断长按），很快就能完成。

16

成功条件 全灭敌人
失败条件 自己或者同伴死亡
奖励魂石 复活时强化
要点 失败条件里同伴死亡一旦……说敌人会优先攻击同伴，但由于可以换人，所以只要注意同伴的血量就不用担心他会被打死，自己连续追加即可。

17

成功条件 全灭敌人
失败条件 死亡
奖励魂石 同伴体力上限上升
要点 只有在特定状态下才能给敌人造成伤害，开场之后… 招式… 成功发动一次就基本上就足以完场了。

18

成功条件 坚持1分钟
失败条件 死亡
奖励魂石 同伴魔力也能上升

19

成功条件 坚持1分钟
失败条件 死亡
奖励魂石 同伴体力自动回复

20

成功条件 坚持1分钟
失败条件 死亡
奖励魂石 同伴魔力自动回复
要点 这三个任务中所有敌人都是无敌的，成功撑过1分钟就能完场，敌人都是比较高级的杂兵，建议装备防御力上升的魂石，并且多利用空中重攻击进攻和重击技能，雷霆之后再移动，危险的时候就发动秘传招式保命，坚持一分钟不难。

21

成功条件 60秒内击败指定数
失败条件 死亡或时间结束
奖励魂石 火属性附加
要点 限时是60秒，由于限定了角色出战，推荐带着能飞行的角色去打，这样可以省去发动招式的时间。魂石最好选择攻击力提升、秘传招式加强和空中攻击强化的魂石。开场后用空中重攻击在空中连续积蓄招式槽，然后发动秘传以及秘传招式连发，这种方法对下面的BOSS都基本上通用。

22

成功条件 60秒内击败十个
失败条件 死亡或时间结束
奖励魂石 雷属性附加
要点 十个敌人里面有移动的BOSS，而且的敌人就很难进攻上，通常的时候建议先把固定的敌人打掉，然后再用空中重攻击配合秘传招式连击，同时保存一些招式槽，另外剩下来的时候快速用秘传招式，BOSS相当容易出场，所以它们剩下来一般基本上就能解决了。

23

成功条件 60秒内击败敌人
失败条件 死亡或时间结束
奖励魂石 冰属性附加
要点 需要击败的BOSS之一，因为不会移动而且还体积不大，所以难度也很简单。

24

成功条件 60秒内击败
失败条件 死亡或时间结束
奖励魂石 冰结属性附加
要点 这个BOSS的攻击判定在船上的两根柱子，然后攻击的时候，BOSS的防御力比较高，要特别注意时间，因为BOSS体型太大而且身上的伤害判定就那么一点地方，所以攻击的时候一定要注意调好位置，不然就无法造成伤害浪费了时间。

25

成功条件 60秒内击败九尾狐
失败条件 死亡或时间结束
奖励魂石 毒属性附加
要点 BOSS喜欢移动而且有不少大范围的攻击，打法跟普通的招式也差不多，只要躲开它的攻击，靠近后发动秘传招式就可以击杀。

26

成功条件 不断连闪避的前提下全灭敌人
失败条件 死亡或连闪避中断
奖励魂石 随机发动其他魂石的效果
要点 笔者认为最难的特殊条件任务，因为本作的闪避系统实在太烂了。推荐用来来切换到机关枪模式在一定距离即可，地面的人几乎都可以连击解决，空中的敌人会丢下飞行道具，机枪虽然不能对空，但是可以反弹敌人的飞行道具并将其击落，当地面没人的时候再按R键在空中追击即可。不过因为连闪避有效维持的时间很短，多少还需要靠运气。

27

成功条件 全灭敌人
失败条件 被敌人攻击击中
奖励魂石 自己体力自动上升

28

成功条件 全灭敌人
失败条件 被敌人攻击击中
奖励魂石 自己魔力回复上升
要点 这两个任务的敌人虽然都是比较高级的杂兵，但数量不多，所以实际上不难通，空中重攻击的战术通用，不过要注意不要乱用秘传招式，因为秘传招式结束后的硬直时间内有可能遭到攻击。

29

成功条件 击杀全部BOSS
失败条件 死亡
奖励魂石 自己体力自动回复
要点 BOSS RUSH模式，只能选择一名角色，对手是全员，不过妖魔以是以两人一组的形式出现，打完之后回复HP和衣服状态进入下一场，击败全部人就能完成。

30

成功条件 击杀全部BOSS
失败条件 死亡
奖励魂石 自己魔力自动回复
要点 同样是BOSS RUSH模式，分别打完雷元、赤鸦、神乐和真神乐。雷元可以用具能飞行的空中重攻击压死，之后的BOSS都没特别难的地方。不过在最后打真神乐的时候不要用飞行攻击的，因为击倒状态本身是没无敌的，此时一旦遭到BOSS的必杀攻击，唯一保命的秘传招式就会被封锁，很容易就被秒杀导致功亏一篑。

时隔一年后，《妖怪手表》系列的新作又来到了玩家面前，此次的《妖怪手表2》不仅以本家/元祖两个版本登场，游戏内容也在继承了前作经典元素的基础上对画面系统进行了调整改良且增加了不少全新要素。[illegible]

游戏操作

一般画面

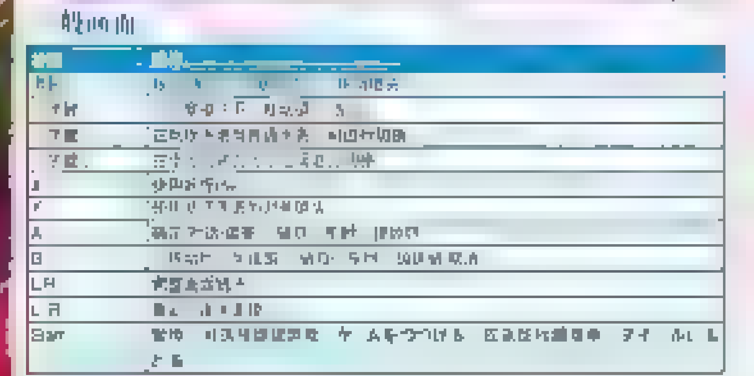
按键	功能
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
A	[illegible]
B	[illegible]
L/R	[illegible]
L+R	[illegible]
Start	[illegible]

战斗画面

按键	功能
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
A	确定
B	[illegible]
L	[illegible]
R	[illegible]
Start	[illegible]

其他操作

按键	功能
[illegible]	[illegible]
A	确定
B	[illegible]
[illegible]	[illegible]
L/R	[illegible]
START	[illegible]



普通场景

普通场景的画面

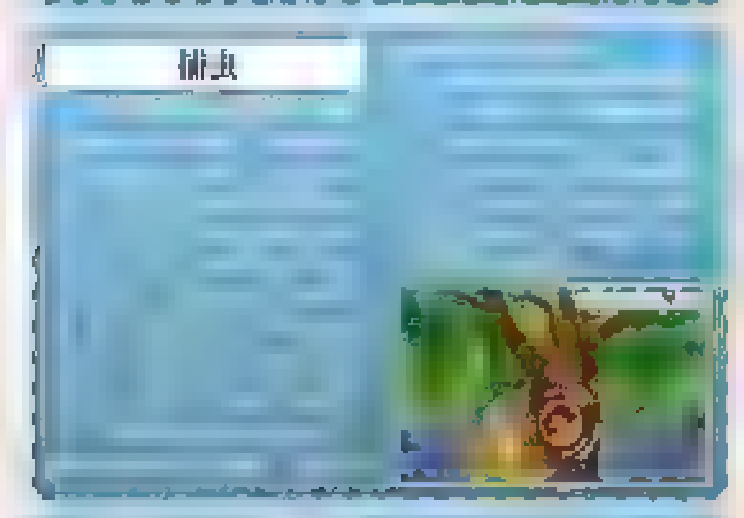
编号	说明
1	[illegible]
2	[illegible]
3	[illegible]
4	[illegible]
5	[illegible]
6	[illegible]
7	[illegible]
8	[illegible]
9	[illegible]
10	[illegible]
11	[illegible]
12	[illegible]
13	[illegible]
14	[illegible]

普通场景中的行动

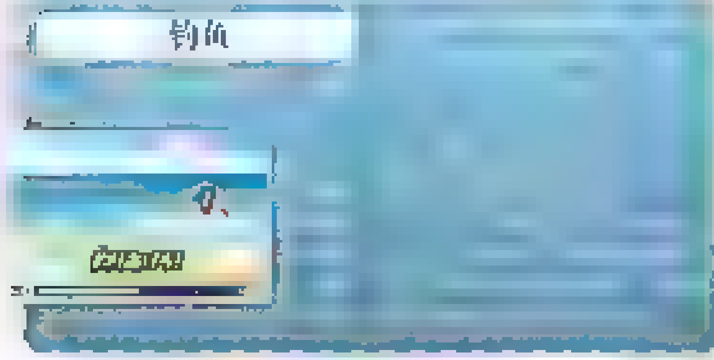
移动

调查&对话

捕虫

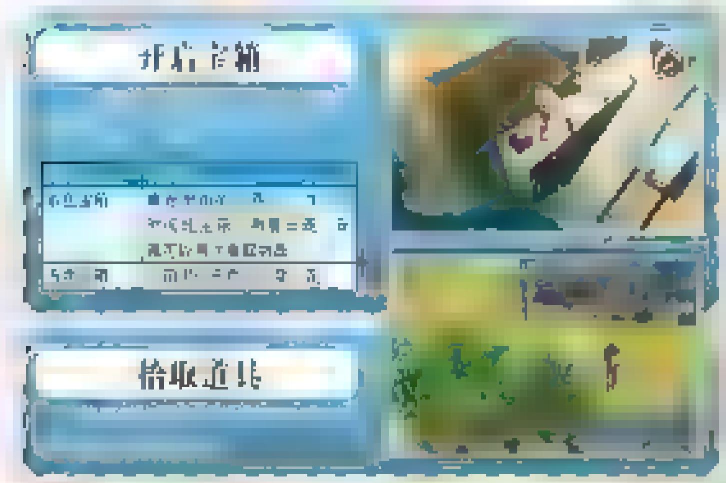


钓鱼



开启宝箱

拾取道具



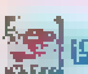
使用妖怪手表

妖怪Pad

妖怪Pad的画面

妖怪的HP

程序图标一览



持有物品

设定

任务

妖怪地图

日记

动物图鉴

帮助

妖怪奖章

妖怪大辞典

对战

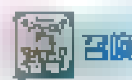
奖杯

音乐

朋友之书

指名手配

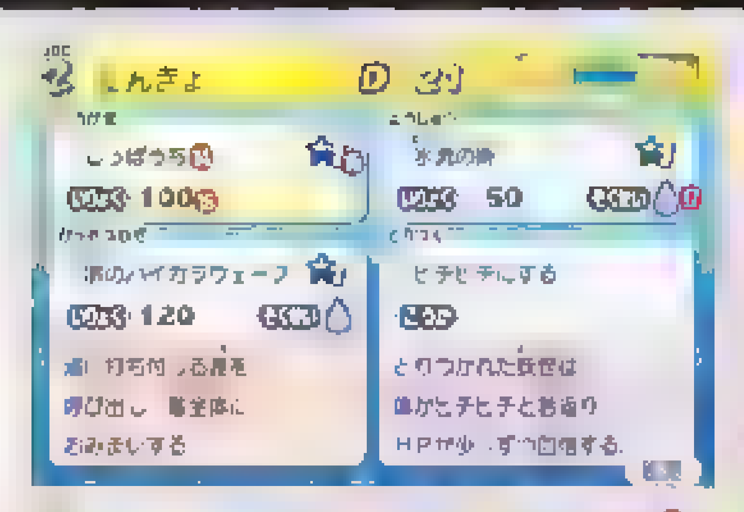
天气

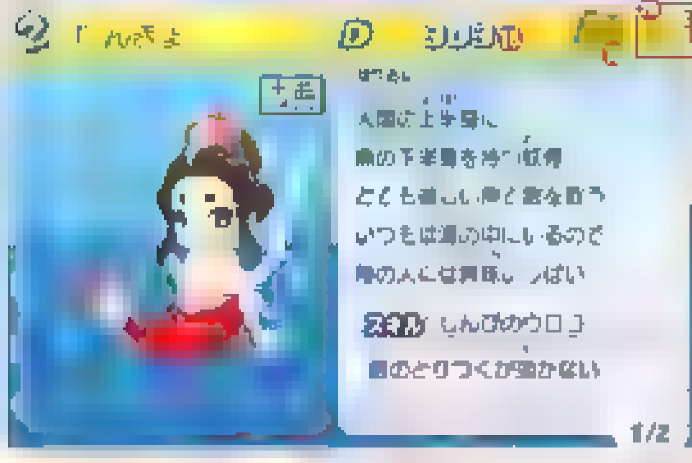


召唤

妖怪

妖怪信息查看





▲ [illegible]

1	妖怪种族
2	妖怪名称
3	妖怪等级，从高到低依次分为S、A、B、C、D、E六个等级，等级越高的妖怪能力越强
4	妖怪的具体说明
5	[illegible]
6	妖怪的能力说明
7	[illegible] "古典" [illegible]
8	[illegible]
9	目前的HP值和最大的HP值
10	装备的道具
11	能力数据
12	妖怪的性格 [illegible]
13	妖怪所拥有的技能
14	招式名称
15	招式的等级
16	招式威力的说明
17	招式的属性
18	妖怪编号
19	卡片 [illegible]
20	[illegible]

Tips [illegible]

妖怪信息查看画面

[illegible]

标志	种族名	特征
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible] 擅长防御
	不思议族	[illegible] 擅长妖术
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]

妖怪的能力

能力	说明
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

妖怪的性格

第一阶段	特征
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

第一阶段	特征
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

[illegible]

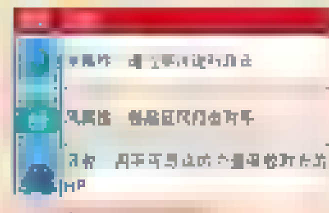
第二阶段	特征	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	HP [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]

妖怪的属性

[illegible]

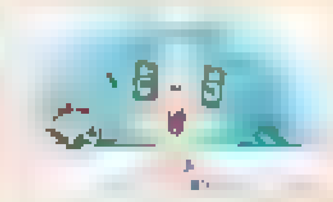
属性	说明
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]



	[illegible]
	[illegible]
	[illegible] HP

[illegible]

妖怪的进化和合成



素体的强化

战斗

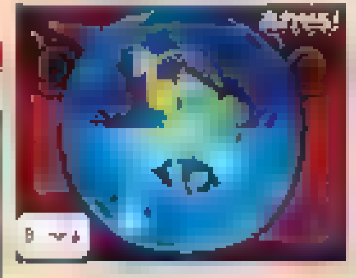
战斗画面

G必杀技（Gわざ）&机械

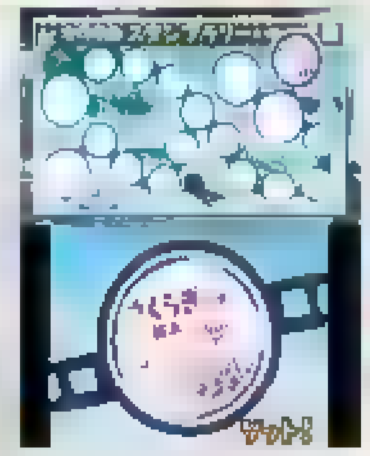
附身状态一览

任务

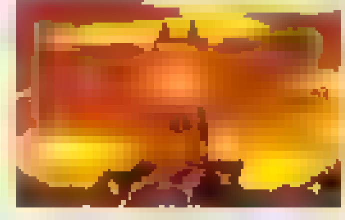
指令一览



电车

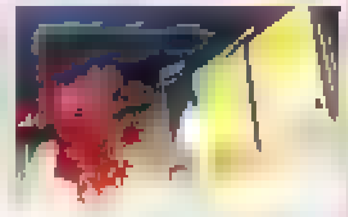


妖怪扭蛋机



宝时间

当主人公在……地上……有时会出现宝时间。在这段宝时间里……之前玩家要让主人公尽量不被小怪攻击……可能会出现更多的宝箱……时间结束后……主人公都无法继续拾取……



指定手配

在……上有时会遇到被通缉的……将其打倒后就会获得……奖励……

宝比

利用商店或者场景里的宝比……使用……日记（にっき）……

云外镜

在主线剧情中玩家可以得到云外镜（うんがいきょう）……

▲使用云外镜……

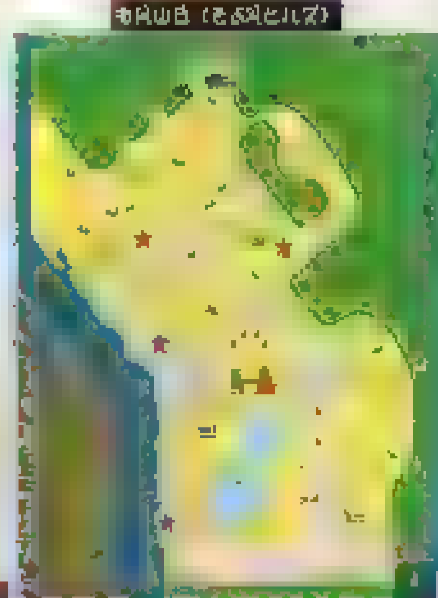
反复无常门（きまぐれゲート）

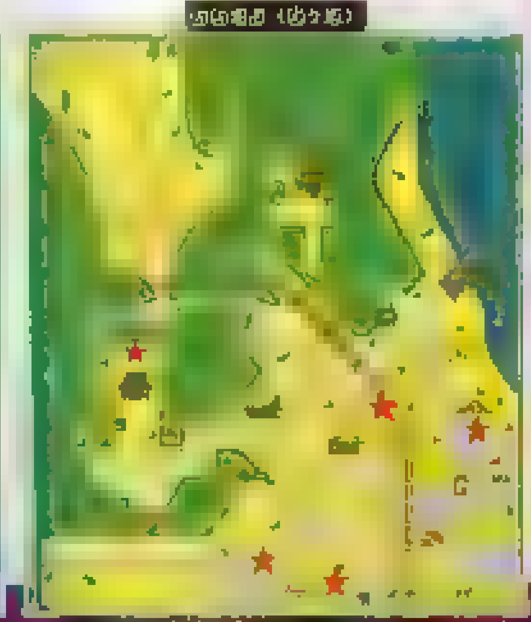
当玩家手中……就会出现反复无常门。进入反复无常门……

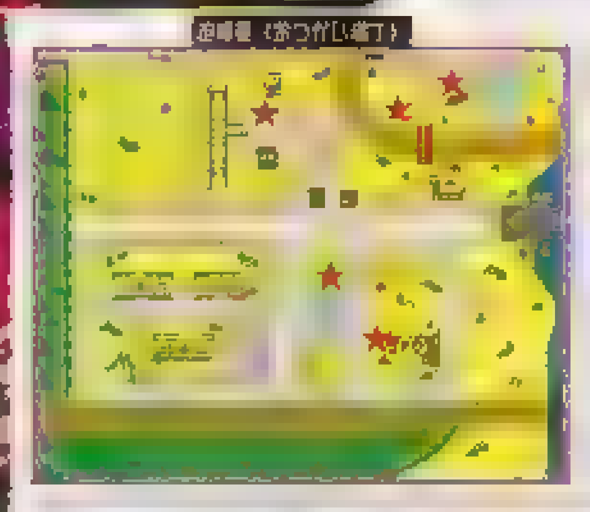
反复无常门的出现地点

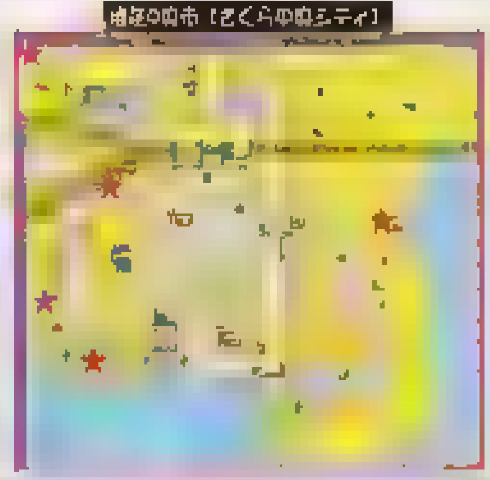
樱花住宅区（さくら住宅街）

桃井山丘（ももいヒルズ）



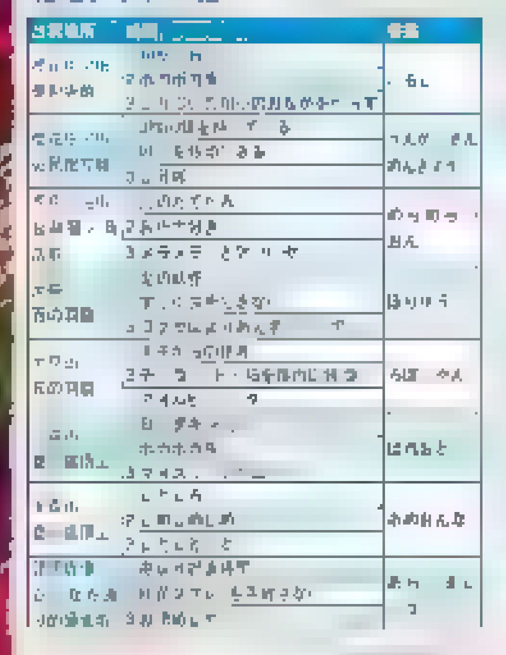






谜之告示牌「ナゾのたてふだ」

[illegible]



谜之告示牌一览

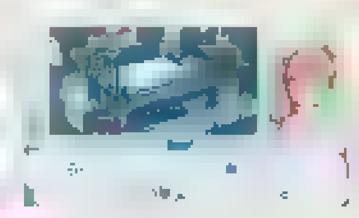
出现地点	谜题	答案
[illegible]	[illegible]	[illegible]

出现地点	谜题	答案
[illegible]	[illegible]	[illegible]

出现地点	谜题	答案
[illegible]	[illegible]	[illegible]

樱花运动俱乐部

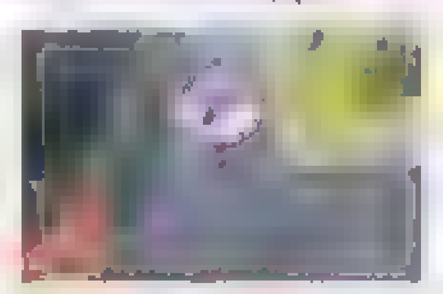
[illegible]



[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

妖怪地点「ようかいスポット」

[illegible]



[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

抽奖

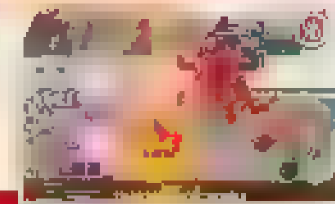
通信功能

下载

小羊邮局

对战

破坏者



奖章交换

露营区

[illegible]

QR码的读取

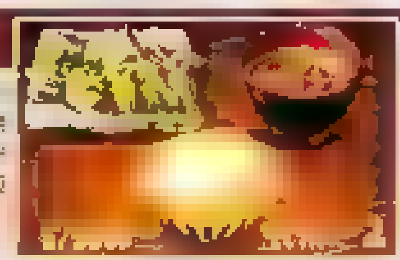
[illegible]

日常事件

[illegible]

晚餐选择游戏

[illegible]



踢罐子

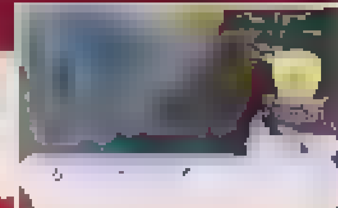
[illegible]

家中事件

[illegible]

按门铃事件

[illegible]



自行车比赛

[illegible]

踏上旅程的小狗

[illegible]

爬旗杆

[illegible]

闯红灯的惩罚

[illegible]

没完没了的隧道

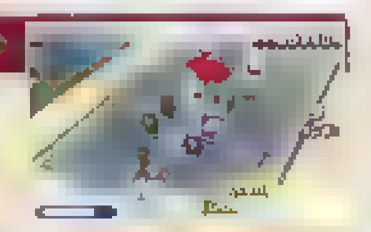
随机事件

音乐小游戏

百鬼夜行

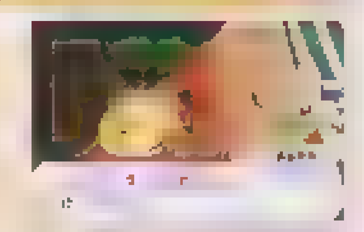
恐怖的红箱子

路边摊



隐藏事件

樱花商业花园大楼的隐藏楼层



传说金蛋（金の卵）

神社的招财猫

地下水道隐藏妖怪——せみまろ

樹海の岩屋

[illegible] 樹海の岩屋 [illegible] コインの欠片 [illegible]

[illegible]

すんどめ站

[illegible] すんどめ站 [illegible]

さくら山站

[illegible] チーム カゲムラの [illegible]

安稳住宅区的钥匙

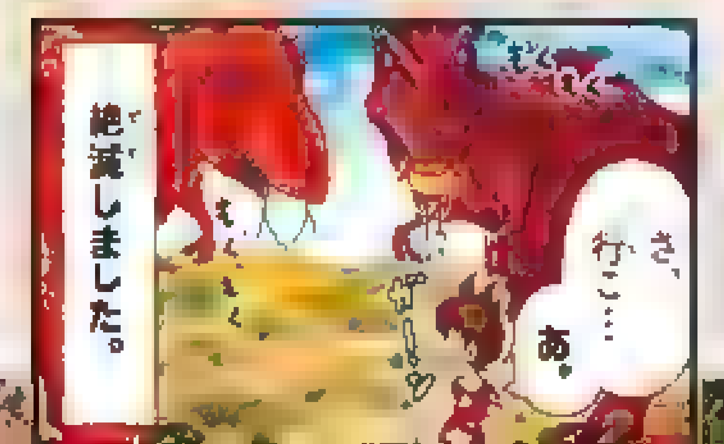
[illegible]

钥匙名称	开启地点	在箱子中可以入手的道具
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]200年前的钥匙	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

四格漫画

[illegible]

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]



情KB写真

[illegible]

照片编号	入手方法
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

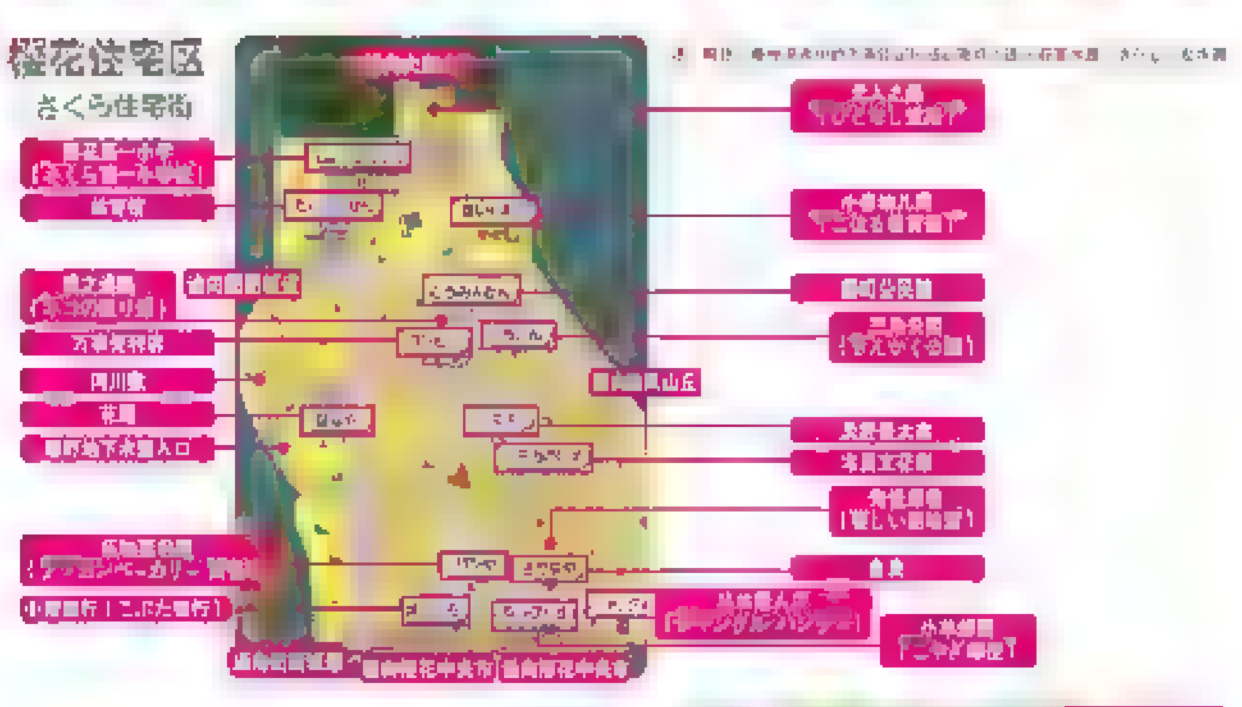
双版本联动迷宫

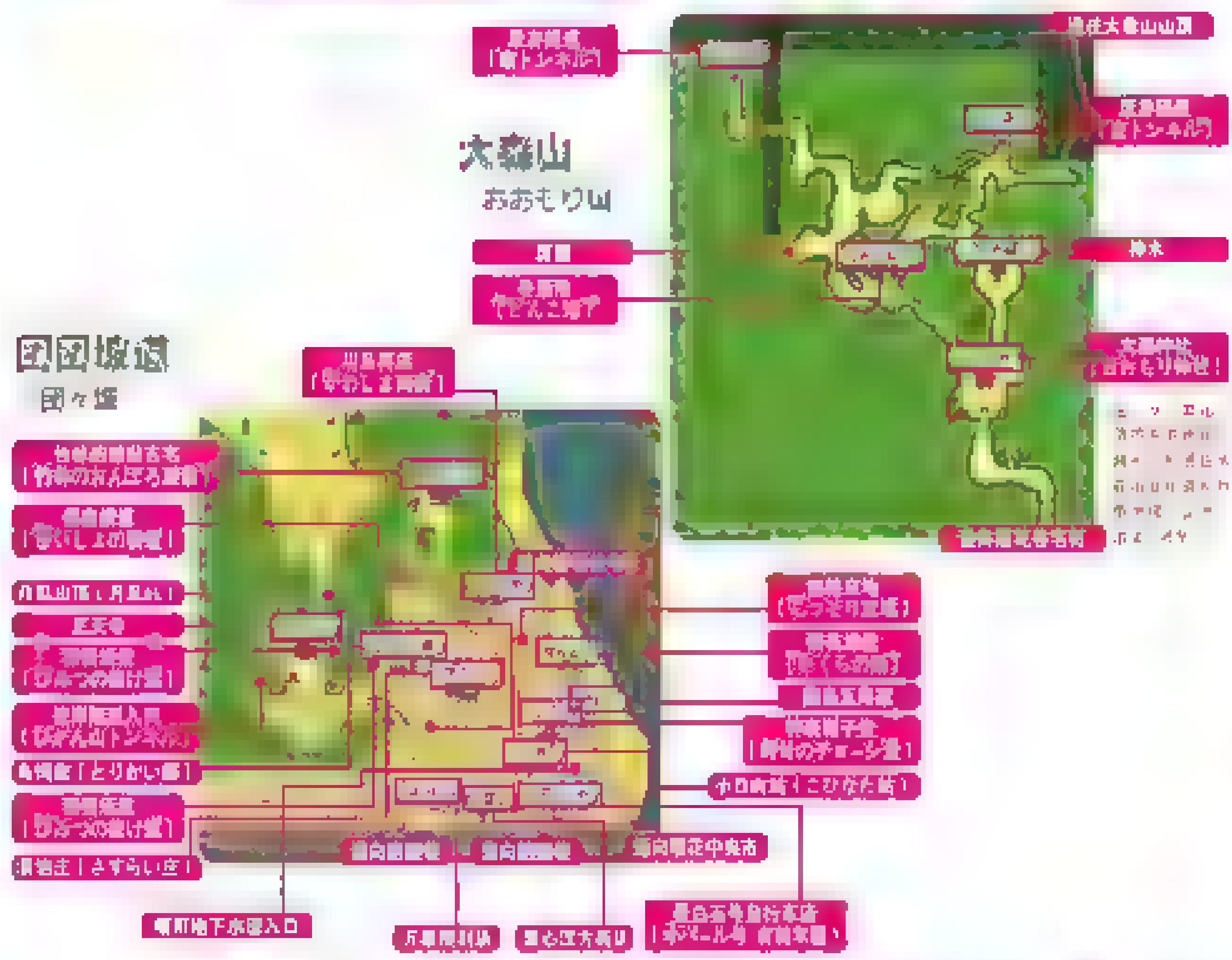
[illegible] BOSS [illegible]

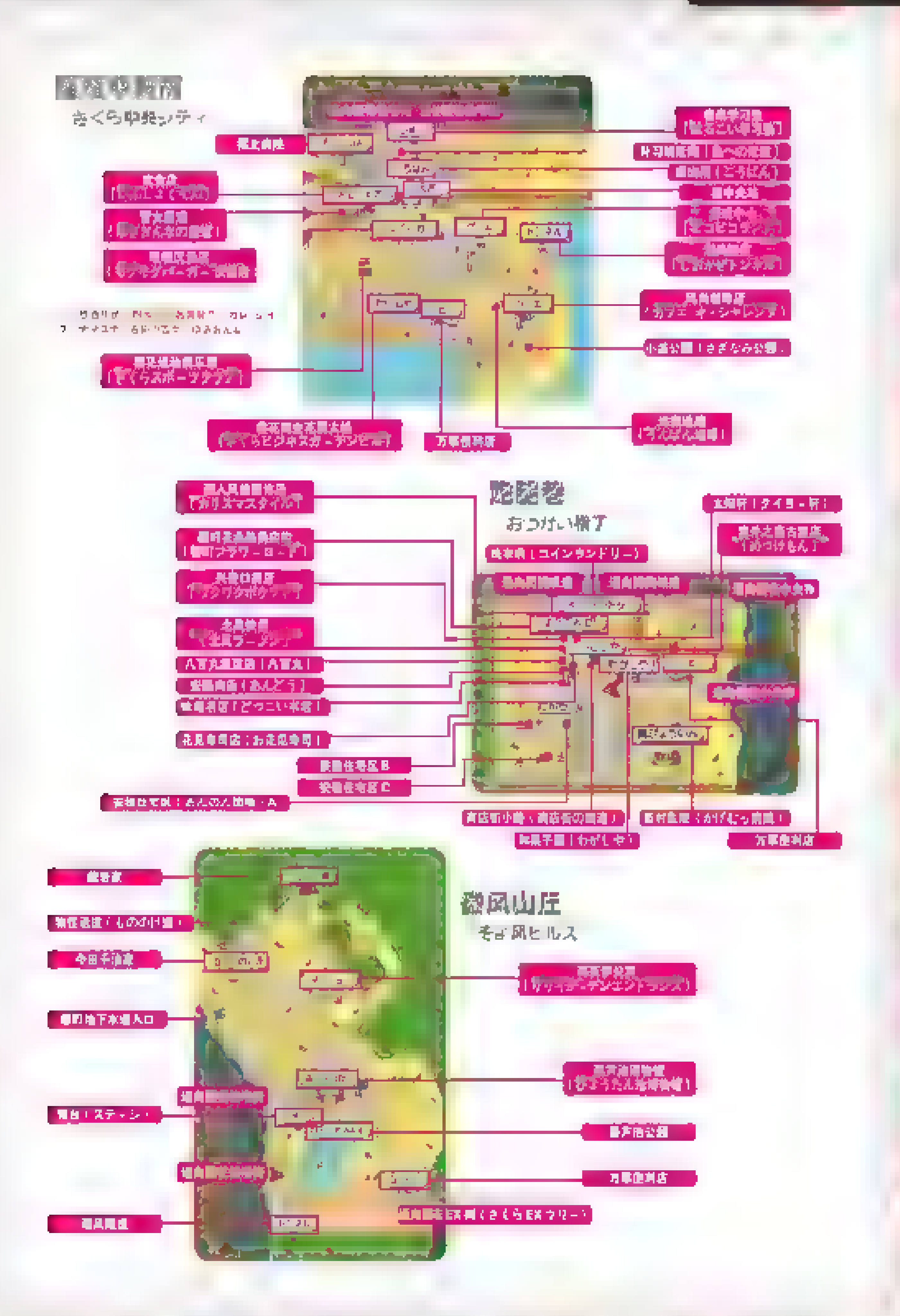
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

[illegible]

地图

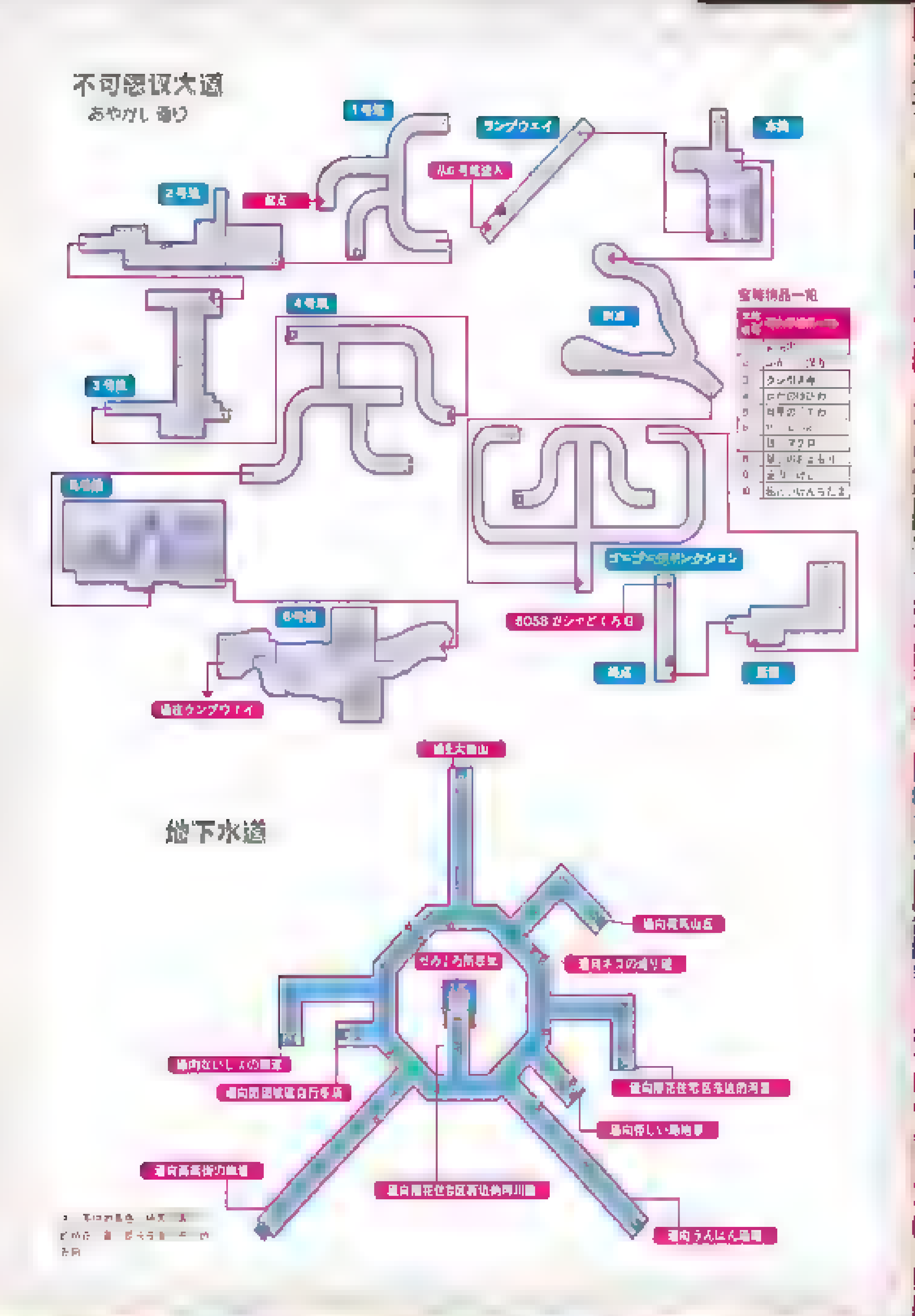






NINTENDO DS
おつけい横丁
微風山丘
そよ風ヒルズ

毛马本村
ケマモト村
毛马本站
ナキサキ



不可思議大道
あやかし通り
1号館
2号館
3号館
4号館
6号館
ランプウエイ
本館
起点
別館
地下水道

商店一览

万事便利屋

[illegible]万事便利店ヨロズマート[illegible]。玩家可在这里购买恢复HP和[illegible]的道具[illegible]。在游戏[illegible]便利店[illegible]。

道具	价格	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

食堂

[illegible]

道具	价格	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]

[illegible]アツカノ[illegible]

道具	价格	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

丛林猎人屋（ジャングルハンター）

[illegible]

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

虫子和鱼所能交换的点数如下

虫

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

鱼

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]具体如下

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

[illegible]

[illegible]

道具	价格	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

大森神社（おおもり神社）

花见寿司店（お花見寿司）

太阳轩

北宫拉面

八百角蔬菜店（八百角）

和菓子屋（わがしや）

入山商店

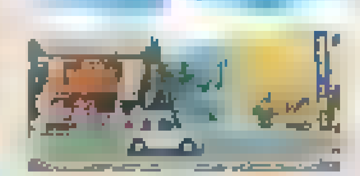
无人贩卖所

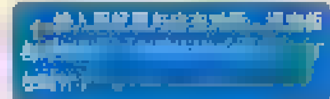
小岛商店（こじま商店）

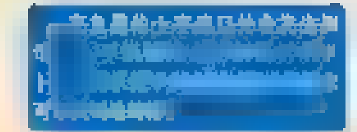
行商老婆婆

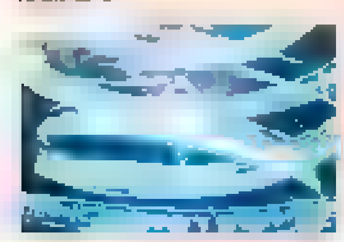
八百丸

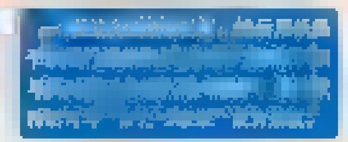
回忆屋（おもいで屋）

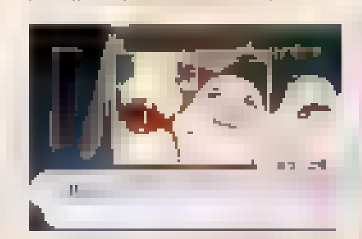


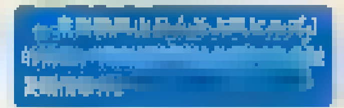


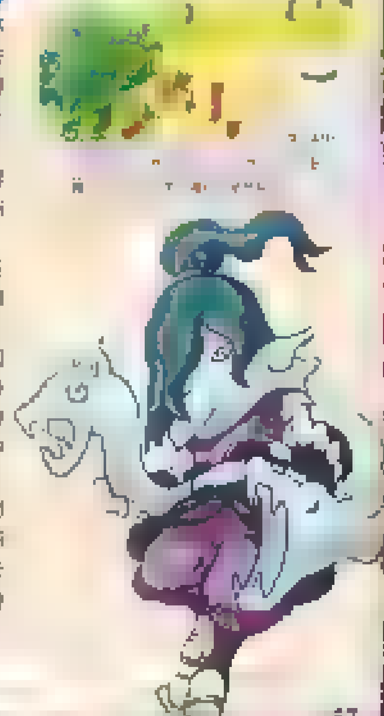


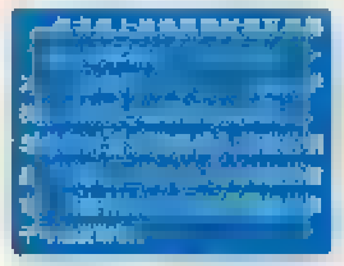
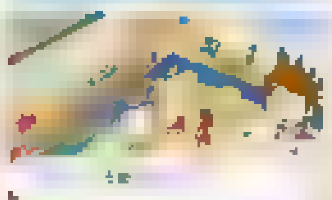


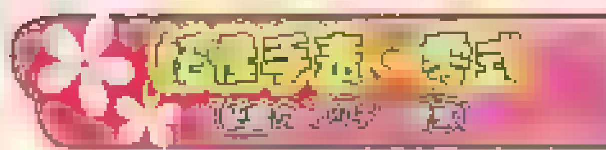


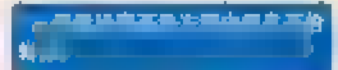


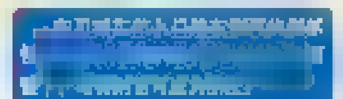


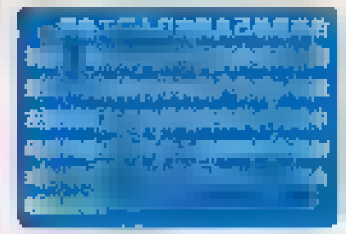


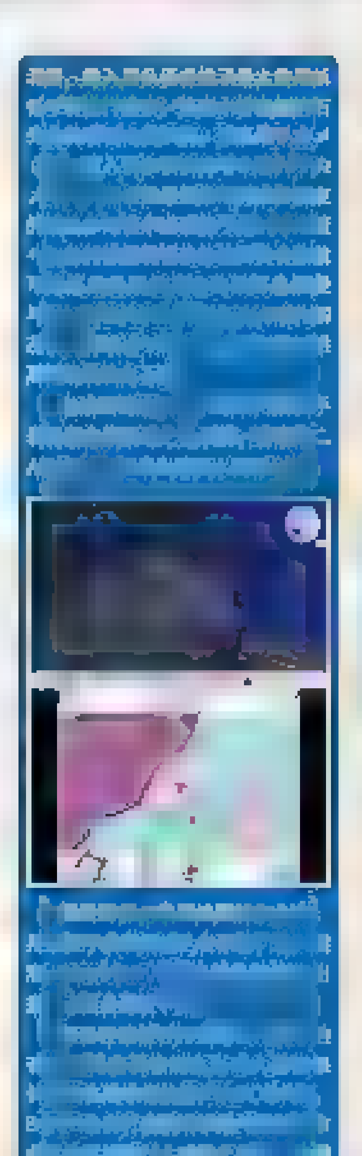



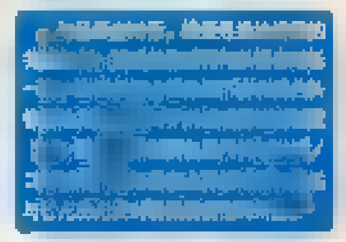


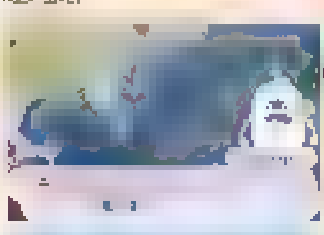


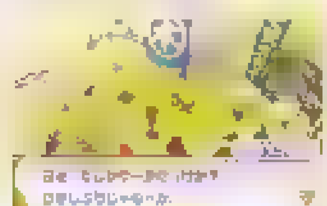


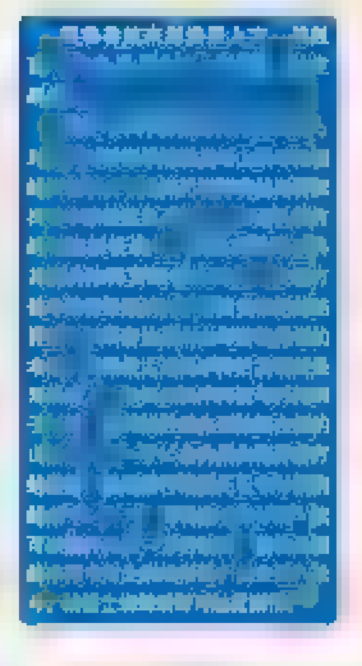


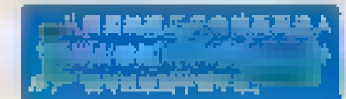


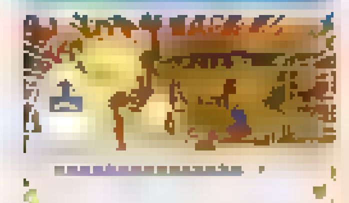


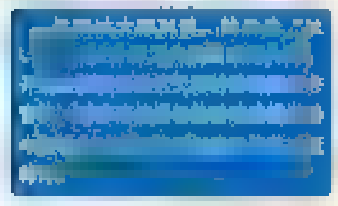


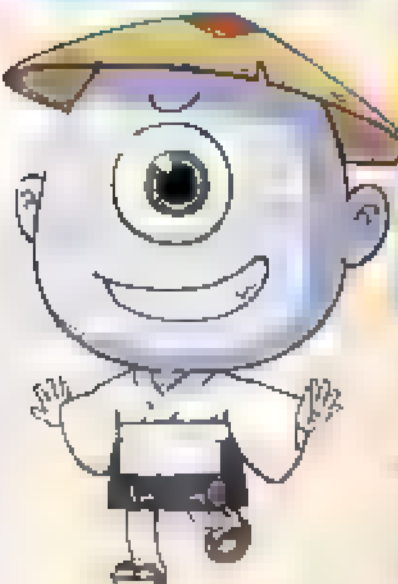


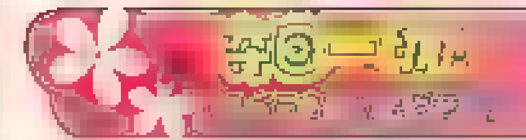


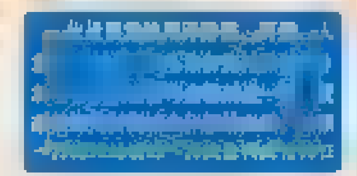






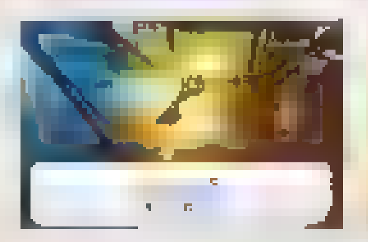






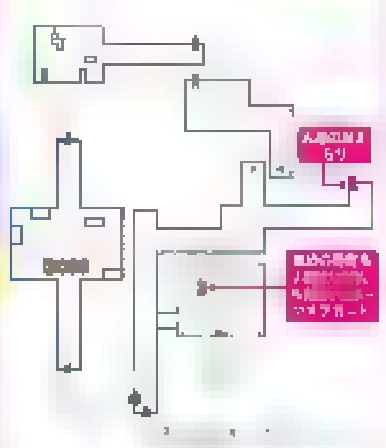
通关后要素

无限地狱

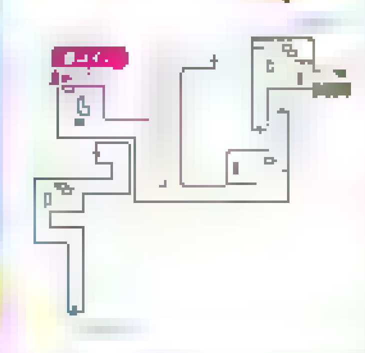


- BOSS打法要点 -

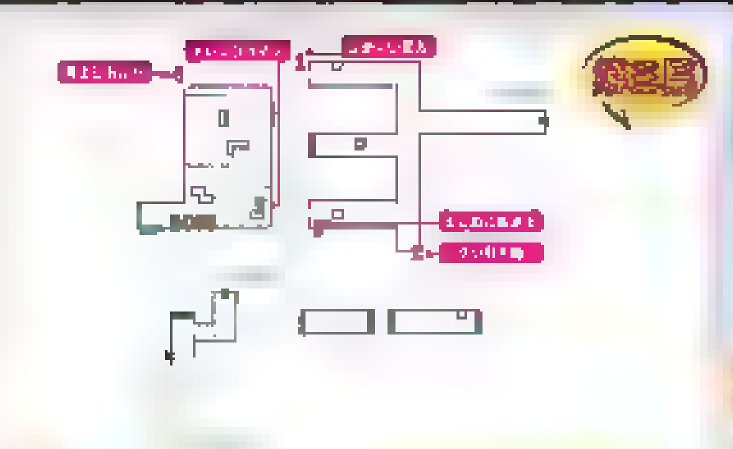
第一层

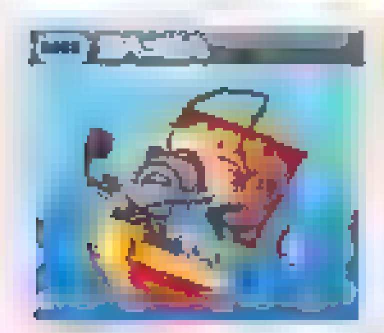


第二层

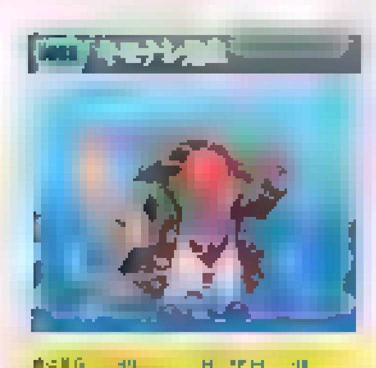


- BOSS打法要点 -



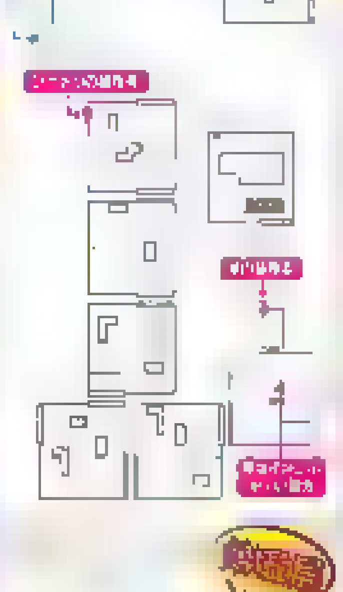


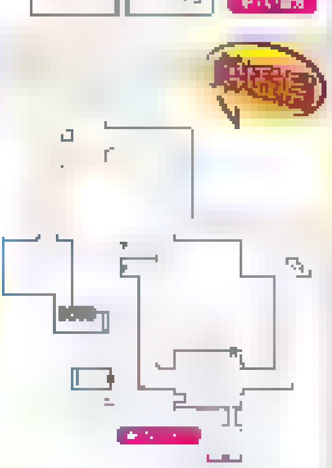
BOSS打法要点



BOSS打法要点

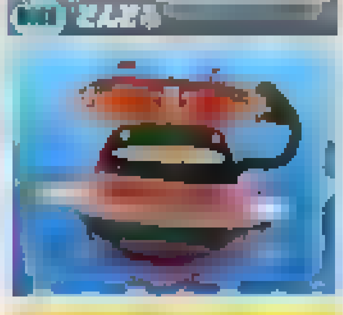
BOSS打法要点



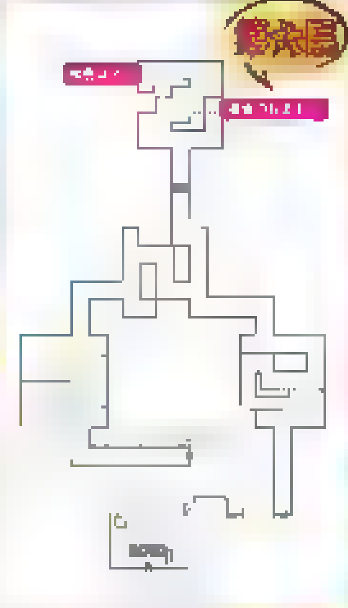


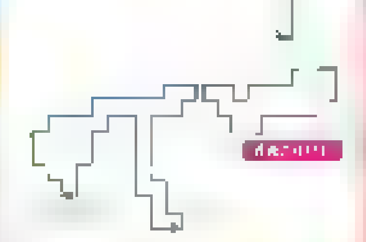
BOSS打法要点

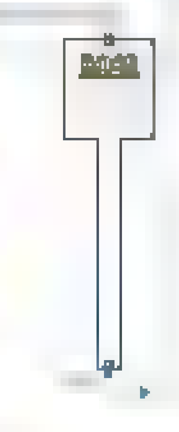
BOSS打法要点

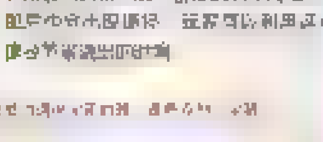
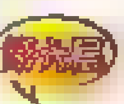


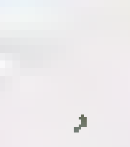
BOSS打法要点

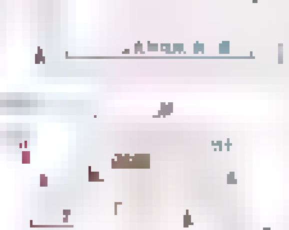


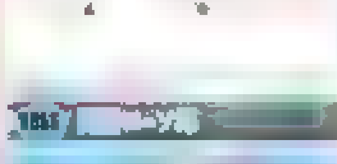


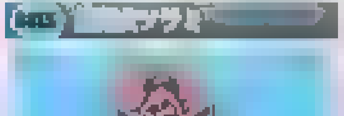
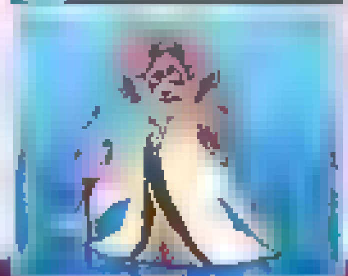








樱花住宅区

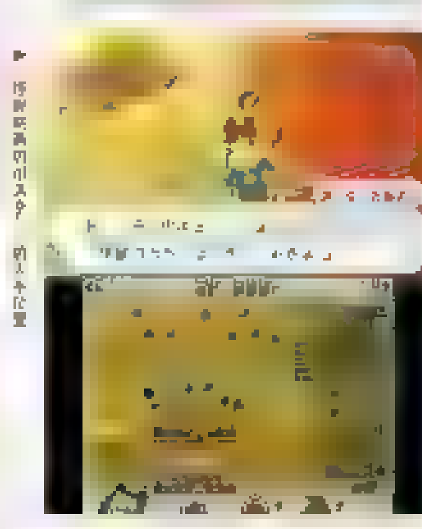
大森山

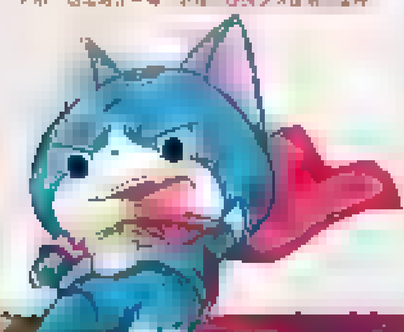
团团坂道

[illegible]

樱花中央市

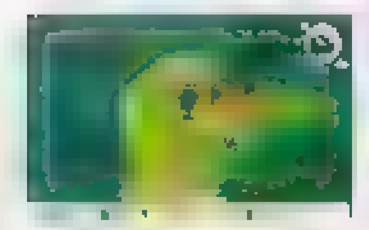
[illegible]





其他地点

[illegible]



太鼓之达人 DS 咚田兄弟的时空大冒险

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]

系统讲解

基本操作

谱面中的基本鼓点分为红蓝两色，其中红色音点代表击打鼓面，蓝色鼓点代表击打鼓边。游戏对应触摸屏操作，下方的触摸屏会模拟出一个太鼓的形状，玩家触摸对应操作的位置敲击即可。按键操作也有，相对应的操作方式可在“ゲームせってい”→“そうさボタン”中进行更改。除了普通音点外，谱面里还有其他特殊鼓点，下表进行具体说明。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	ドン	红色小圆点	敲击触摸屏对应位置
[illegible]	ドン(大)	红色大圆点	[illegible]
[illegible]	カッ	蓝色小圆点	[illegible]
[illegible]	カッ(大)	蓝色大圆点	[illegible]
[illegible]	连打	[illegible]	[illegible]
[illegible]	ふうせん	气球音符	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

评价

根据完成歌曲的情况，系统会给出三种评价，分别为失败、银王冠和金王冠。连续点击谱面里的音点会累积连击，累积到达到一定程度时系统会给予王冠作为奖励。完成歌曲后会给予银王冠作为奖励，如果是全连达成则给予金王冠作为奖励。

主菜单选项介绍

本作真正可玩的只有演奏模式和时空大冒险，下面列出各选项的用途。

演奏ゲーム：系列通用的演奏模式，可以在这里选择已解锁的所有歌曲和全难度进行练习，下属的“オプション”里可以选择鼓声音和谱面特效。

[illegible]：本作的RPG模式，后文详细解说。

[illegible]：可以给咚酱换上不同颜色和造型。

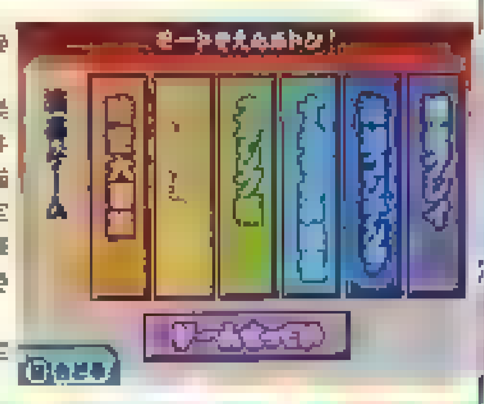
スタンプ：印章，类似奖杯系统，达成条件后可获得印章以及太鼓点数，点数累积到一定程度就获得特定的印章，可解锁服装、谱面特效、鼓声音等要素。

すれちがい通信：设定要与他人交换的内容。

[illegible]：购买和下载追加歌曲。

[illegible]プレイ：联机游戏。

ゲームせってい：游戏设定，可以更换操作方式、更换名称、观看游戏教程、开启无线设通信、连接Wi-Fi、访问特定地点（仅限日本地区）等，最下面的一项是删除游戏记录，请谨慎使用。



印章

每当玩家达成一定条件后就能获得对应的印章，可以理解为奖杯系统。获得一定数量的印章后可以提升玩家的太鼓段位，另外每获得一个印章都会奖励特定的太鼓点数，部分印章获得后还会奖励称号、换装道具、通信图章等。下面列出本作所有印章的达成条件和对应奖励。

1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
2	[illegible]	[illegible]	5	称号 [illegible]
3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
4	[illegible]	[illegible]		[illegible]
5	[illegible]	[illegible]	10	[illegible]
6	[illegible]	[illegible]	10	
7	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
8	[illegible]	[illegible]	10	[illegible]
9	[illegible]	[illegible]	10	[illegible]
10	[illegible]	[illegible]	10	[illegible]
11	[illegible]	[illegible]	15	
12	[illegible]	[illegible]		
13	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
14	[illegible]	[illegible]	10	[illegible]
15	[illegible]	[illegible]	15	[illegible]
16	[illegible]	[illegible]	15	

50	通往達人への道	[illegible]	5	[illegible]
51	通往達人への道	[illegible]	5	[illegible]
52	通往達人への道	[illegible]	5	[illegible]
53	通往達人への道	[illegible]	5	[illegible]
54	通往達人への道	[illegible]	5	[illegible]
55	通往達人への道	[illegible]	5	[illegible]
56	通往達人への道	[illegible]	5	[illegible]
57	通往達人への道10	[illegible]	5	[illegible]
58	通往達人への道	[illegible]	5	[illegible]
59	[illegible]	[illegible]	10	
60	[illegible]	[illegible]	10	
61	[illegible]	[illegible]	10	
62	[illegible]	[illegible]	10	
63	[illegible]	[illegible]	10	
64	[illegible]	[illegible]	10	
65	[illegible]	[illegible]	10	
66	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
67	[illegible]	[illegible]	10	[illegible]
68	VS[illegible]	[illegible]	10	[illegible]
69	VS[illegible]	[illegible]	10	[illegible]
70	VS[illegible]	[illegible]	10	[illegible]
71	VS[illegible]	[illegible]	10	[illegible]
72	VS[illegible]	[illegible]	10	[illegible]
73	VS[illegible]	[illegible]	10	[illegible]
74	VS[illegible]	[illegible]	10	[illegible]
75	VS[illegible]	[illegible]	10	[illegible]
76	VS[illegible]	[illegible]	10	[illegible]
77	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
78	[illegible]	[illegible]	10	
79	[illegible]	[illegible]	15	
80	[illegible]	[illegible]	5	[illegible]
81	[illegible]	[illegible]	10	[illegible]
82	[illegible]	[illegible]	5	
83	[illegible]	[illegible]	10	
84	[illegible]	[illegible]	15	
85	[illegible]	[illegible]	20	
86	[illegible]	[illegible]	5	
87	[illegible]	[illegible]	5	[illegible]
88	[illegible]	[illegible]	10	
89	[illegible]	[illegible]	10	
90	[illegible]	[illegible]	20	
91	[illegible]	[illegible]	5	
92	[illegible]	[illegible]	10	[illegible]
93	[illegible]	[illegible]	15	[illegible]
94	[illegible]	[illegible]	5	
95	[illegible]	[illegible]	5	
96	[illegible]	[illegible]	10	
97	[illegible]	[illegible]	5	
98	[illegible]	[illegible]	10	
99	[illegible]	[illegible]	5	
100	[illegible]	[illegible]	5	[illegible]
101	[illegible]	[illegible]	10	[illegible]
102	[illegible]	[illegible]	10	[illegible]
103	[illegible]	[illegible]	15	
104	[illegible]	[illegible]	5	
105	[illegible]	[illegible]	5	[illegible]
106	[illegible]	[illegible]	5	

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]カウンター[illegible]	[illegible]	5	·
20	エ[illegible]カウンター20000	[illegible]	9	·
20	[illegible]カウンター[illegible]	[illegible]	10	
10	[illegible]カウンター87500	[illegible]87500[illegible]	0	
	[illegible]カウンター[illegible]	[illegible]	0	
12	[illegible]カウンター25万	[illegible]250000[illegible]	5	·
	[illegible]カウンター50万	[illegible]	30	
4	音色チェンジャー	使用七[illegible]	5	[illegible]
15	[illegible]	[illegible]10[illegible]	0	音色[illegible]
16	ひとりオーケストラ	[illegible]以上	15	[illegible]
	[illegible]の[illegible]	[illegible]	[illegible]	音色[illegible]
10	[illegible]ドラマー	[illegible]20个以上	10	[illegible]
10	オンナ[illegible]ばんちょう	[illegible]10	5	
20	スタンプ帳の達人	[illegible]10[illegible]	80	·

太鼓点数

获得印章时累计的点数，将太鼓点数累积到一定程度可获得相应奖励，具体见下表。

[illegible]	[illegible]
10	[illegible]
[illegible]	[illegible]うさみみ
40	[illegible]
50	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]イケメン
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
	[illegible]
215	[illegible]
[illegible]	[illegible]

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
415	[illegible]
445	[illegible]
475	[illegible]
505	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
770	[illegible]
810	[illegible]クリスタル
850	[illegible]
900	[illegible]
950	[illegible]
1000	[illegible]

里谱面

完成团长歌曲的规定条件后可以开启该曲目的里谱面。里谱面只有一种难度，难度系数都非常高，是高手挑战自我的不二之选。本作中拥有里谱面的曲目共[illegible]首，具体如下。

[illegible]

[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
SAMURAI ROCKET
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

时空大冒险

系统菜单

按X键呼出系统菜单，各选项的作用如下。

[illegible]行动等。

[illegible]：给同伴换装。

アイテム：查看、使用道具。

[illegible]：查看游戏小知识。

[illegible]：[illegible]的道具。

バトルメンバー：更换战斗同伴，最多可同时派遣4名同伴进[illegible]

[illegible]：存档或返回主界面，[illegible]选项选择"はい"可继续游戏。

[illegible]

地图上的小图标

在野外或迷宫中行动时，按Y键可开启小地图，方便玩家掌握自己的所在位置以及目的地的位置。小地图上会出现各种图标，这些图标的含义如下。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	商店
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

时空隧道

时空隧道分为红白两种颜色，其中白色隧道是连接以前时代与当前时代的隧道，调查后选择[illegible]便可返回[illegible]，[illegible]体回复体力；红色隧道需要[illegible]BOSS后才会出现，调查后可重新体验与BOSS的战斗。

怪盗的房间

[illegible]，调查时空隧道可返回[illegible]，战斗失败后也会自动返回[illegible]。其中的选项含义如下。

[illegible]：移动到[illegible]时代已经开启过的时空隧道处。

[illegible]：记录了冒险过程中一些关键词的含义。

キャラファイル：记录了所有登场[illegible]的资料。

[illegible]：[illegible]可随时进行更换。

[illegible]クエスト：[illegible]任务，[illegible]完成为止[illegible]内容[illegible]。

道具

开启宝箱、打倒敌人或在店铺里购买均可获得道具。在RPG模式里，道具主要用于回复体力、更改[illegible]的名字，增加[illegible]基础能力或习得技能等。下面列出所有道具的具体用途。

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	更改[illegible]的名字
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]の[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]の本	[illegible]
[illegible]の本	[illegible]
[illegible]の本	[illegible]
[illegible]の本	[illegible]
[illegible]の本	[illegible]
[illegible]の本	[illegible]
[illegible]の本	[illegible]
[illegible]の本	[illegible]
[illegible]の本	[illegible]
[illegible]の本	[illegible]
[illegible]の本	[illegible]
[illegible]の本	[illegible]
[illegible]の本	[illegible]
[illegible]の本	[illegible]
[illegible]の本	[illegible]

同伴

在战斗中获胜后有一定几率让魔物加入队伍成为我方成员，之后可在战斗成员（バトルメンバー）一栏里将其设定为出战队员。可出战成员最多为4人，不过同伴中的大体型（头像下方带"ビッグ"字样）成员会占据两人的位置，这类成员一般拥有很高的生命值和攻击力，队伍中最多只能配置2名大体型成员，具体如何配置还需根据当[illegible]而定。

每名同伴除了生命值和攻击力各不相同外，还有着特定的行动速度，分为超慢（超おそい）、慢（おそい）、普通（ふつう）、快（はやい）、超快（超はやい）共计五个档次，行动速度越快，在战斗时的攻击频率就越高。另外，所有角色同伴和部分魔物同伴还拥有特性，下面列出所有同伴的相关资料。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	-
		[illegible]	[illegible]	-
		[illegible]	[illegible]	-
		[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	-
		[illegible]	[illegible]	-
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	-
		[illegible]	[illegible]	-
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	-
		[illegible]	[illegible]	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	-
		[illegible]	[illegible]	-
		[illegible]	[illegible]	-
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	-
		[illegible]	[illegible]	-
		[illegible]	[illegible]	-
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	-
		[illegible]	[illegible]	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	-
		[illegible]	[illegible]	-
		[illegible]	[illegible]	-
		[illegible]	[illegible]	-
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	-
		[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	-
		[illegible]	[illegible]	-
		[illegible]	[illegible]	-
		[illegible]	[illegible]	-
		[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	-
		[illegible]	[illegible]	-
		[illegible]	[illegible]	-
		[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	-
		[illegible]	[illegible]	-
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	-
		[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	-
		[illegible]	[illegible]	-
		[illegible]	[illegible]	-
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	[illegible]
		[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]

换装

游戏主要舞台和时空大冒险的舞台里都有换装（きせかえ）选项，玩家可以在这里更换勇者的颜色和造型。不过在时空大冒险模式里，换装除了可更换造型外，每件服装还拥有特定的能力，可以增强玩家队伍的实力或获得一些特殊效果。游戏中，换装道具的获得方法共有两种，第一是获得特定的[illegible]，另一是在时空大冒险模式中使用。

等级

在该模式里，收藏和收服的同伴们都拥有等级要素。怪兽的等级决定了同伴的最大等级以及道具的成功率，同伴的等级则决定了其自身的生命值和攻击力。

友好度

除QR码配信的魔物外，收服的角色同伴和魔物同伴都拥有友好度（なかよしランク）这一要素，将友好度升满后可以获得奖励。魔物同伴会回赠道具，而角色同伴则会习得必杀技。需要注意的是角色同伴将借此习得必杀技的性能和威力。只要将同伴配置到队伍中并完成战斗就能逐渐提升友好度，同伴在战斗中升级也可以大幅提升。懒得一个个培养的话，也可以在商店购买增加友好度的道具来快速提升。

绝好调

同伴头像旁边出现音符标志时，表示同伴处于绝好调状态。处于该状态下的同伴攻击速度变快，并且更容易打出暴击，是出战同伴的最佳人选。

战斗

在野外或迷宫中行走时会遇敌，然后随机选择一个敌人让玩家挑战。遇到的种类根据不同的地点而发生变化。敌人遇到的地点和遇敌模式相比没有变化，不过会在画面中插入炸弹等，瞬间爆裂，不小心碰到会对己方造成很大伤害。只要将敌人的体力削减为0即可获得战斗的胜利，不需要完成任务。如果自己的体力被削减为0则为战斗失败，虽然不会GAME OVER，但会强制返回进入的房间，需要从时空管道或迷宫入口处重新开始冒险。无论战斗胜利还是失败，都能获得经验值和金钱。

特殊战斗

遇敌时有一定几率出现特殊战斗，敌人名字旁会出现各种特殊符号，这类战斗中的目标或画面会发生变化，胜利后获得的经验值和金钱将有所增加。特殊遇敌可在游戏模式的オプション中选择，时空大冒险模式中会出现的特殊效果只有小混乱、大混乱、怪兽和两倍速四种。

[illegible]	石化	画面中会出现石化的敌人
[illegible]	增援	敌人的数量增加至二倍
[illegible]	闪光弹	画面会出现闪光弹
[illegible]	自动	自动攻击敌人
[illegible]	巨大	画面上会有一个巨大的敌人

[illegible]	迷雾	画面会被遮住，只能看到一部分
?	小混乱	画面中的敌人位置会出现变化
??	大混乱	画面中的敌人位置会发生大幅变化
[illegible]	两倍速	敌人的行动速度变为两倍

战斗方式

战斗时，敌我双方队伍分别位于画面两侧，只要不断地点击敌人，我方队伍的成员就会逐渐做出攻击前的准备动作，做出该动作的快慢由成员自身的行动速度决定。继续不断地点击敌人，成员就会发动攻击对敌人造成伤害。如果点击的地点超出范围，那么我方成员会取消攻击前的准备动作。打出“良”的数量越多，我方成员准备和攻击的速度越快。而敌方成员的攻击主要取决于我方突破的失误，只要点击的不是“良”，敌人就会逐渐蓄力并发动攻击。漏掉的点击越多，敌人的行动速度也就越快。反之如果连续打出“良”的判定，敌人就没法行动了。

突击

战斗时连续击打敌人就能逐步蓄积屏幕下方的突击槽，蓄满后我方全员对敌方发起突击，对敌人造成巨大伤害。而且在突击的过程中切换为自动战斗，玩家可暂时休息一下手指。需要注意的是，在BOSS战时会出现封锁突击槽的情况，需要将封锁消除后才能继续积累突击槽。

时空大冒险流程攻略

序章

进入后要求玩家选择游戏难度，由低到高分别是“甘口”、“中辛”和“辛口”。不同难度中敌人的数量和强度有所区别，不过难度可以随时返回原来的房间更改。一开始就遇到了迷之兔子，这是一大声求助，随着遇到拥有“救世”的神秘二人组。之后是要与异空间的精灵大叔斯塔罗战斗，并逐渐展开故事。之后兔子突然出现并开启时空隧道，准备带走神秘二人组，不过由于作者的乱入，导致时空隧道出现了问题，最终通过时空隧道来到了战国时代。

第1章 [illegible]

剧情后强行进入杂兵战，胜利后收服第一只魔物同伴。战斗结束后得到了少年给出的信代和竹千代，之后众人一起前往“尾张の町”。在右上的商店找到师君，根据周围路人表示竹千代被名为草原童子的妖怪给抓走了。信长表示要去救出竹千代便一个人先走了。在商店里调查左上角的招牌石像可获得かしふくや×5，和商店右上的女孩对话可获得连タッチの本。在商店里可购买各种道具。

离开城镇前往右侧的アシハラ山，途中遇到了孝师次郎救援一行人，从对方口中得知他们在寻找母亲的某个“部件”。一路追到アシハラ山，看到了抓着草原童子对面的信长，剧情后信长加入队伍。在アシハラ山左侧使用相机拍入200G后可获得サイトボ“[illegible]み”はか[illegible]和许晶和妖狐巫女对话可以在10G消费商店购买自己的商品。一路往山顶方向前进，在アシハラ山2右侧宝箱处调查两只猫中间的石头可收服“シバニャン”成为同伴。再往里走会有草原童子进行BOSS战，它会释放闪电遮挡画面，不过对观察画面基本不造成影响，中间一段画面有比较多的炸弹，一定要看清了再按，宁可漏掉点击也尽量不要碰到炸弹。

战斗结束后，原本被抓来的竹千代说出来为帮助草原童子求情，说它是因为感到孤独才抓来小孩子，目的是想让他们做朋友。得到大家的原谅后，小兔子走来要求看一看草原童子手中的宝物，结果发现这竟然是怀表母亲身上的一部分，看来

子母库从穿越时，身上的零件散落在了各个时空里，为了找回零件，众人决定前往其他时空继续冒险。完成战斗后可在洞穿深处找到不少宝箱，其中最宝箱暂时还无法开启，之前和BOSS战斗过的地方会出现红色漩涡，调查后可重新挑战BOSS战。完成本章后返回塞班城，和入口处右侧的小孩对话可以接受任务，胜利后前往BOSS战的洞窟深处与熊猫童子战斗，再次胜利后回到居住城和阿布曹泰，将获得装备道具しんじや、しゅくけん。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

第2章

传送到近代欧洲后遭遇玛丽公主，之后公主加入队伍，前往凡尔赛宫殿（ベルサイユ）。在门口遭遇玛丽的情敌艾丽娜公主，不过对方很快就被零姆达因教授的手下给盯上了。虽说玛丽公主不介意嫁给路易王子也好，但如果王子娶艾丽娜为妃的话，历史就会被更改。而众人和子母库的任务就是保护历史，留到走的母库更是拥有守护历史的力量。

在玛丽的房间里，众人找到了母库的另一个零件——齿轮。之后要是有零姆达因教授的手下前往艾丽娜，怂恿众人前往教会。みずうみの道的岔路处可以买到服装道具，往右走到尽头，调查下方的鸟巢获得"青い鸟"，和宫殿入口处的男的对话，他会告诉众人这只不是他丢失的鸟，然后在地图左下方可找到"赤い鸟"，再次与男的对话完成任务，获得げつえいしゅ、イカロスのつばさ。前往教堂处的小女孩，后会剧情发对话并加入队伍。教会共有三个区域，不少路会被石像挡住，需要按路才能查看剧情。调查教会左侧宝箱处的石像可获得レベルたましい和风船の本。最深处与零姆达因教授的手下展开战斗，他会扔炸弹进行防御，炸弹爆炸后形成的烟雾对周围的攻击范围较大，很容易不小心碰到炸弹，多打几次熟悉规律后会好很多。

虽然救回了母库的本体，但还缺少不少零件，而零姆达因教授也趁乱带着手下逃跑了。另一方面，由于路易王子带兵营救众人，玛丽公主看到了路易的勇气并最终决定和路易结婚，历史也因此回到了正轨。为了修好子母库以及阻止教授破坏历史，众人决定继续旅行。完成本章后返回凡尔赛宫殿和艾丽娜公主对话，将教堂宝箱里获得的ひやくのつくりかた交给她可获得400G，在第4章的图书馆的宝箱里拿到スナキノコ后也可以交给她，可获得レベルたましい、なかよしたましい。穿梭时空后再返回与其对话，剧情后可获得りめへアひめドレス。前往BOSS战处和修女对话进行战斗，胜利后可收服她们成为同伴。

第3章

众人穿越到了恐龙时代，一场杂兵战后，会说话的恐龙人出现在众人面前。在相互介绍后，这只名为ムテ（？）的恐龙人邀请众人到它的村子里做客。调查吊桥左侧（石头旁）的宝箱可获得なまえプレート3、ひつきつの本。回到村子后发现这里一片狼藉，得知村子被巨型恐龙给洗劫了。众人便决定到森林里寻找若虫来对付巨型恐龙。穿越时空的一行人目瞪口呆。森林的右上角，在森林右下会遭遇女首领，之后进行对战，因为前几次的战斗，可以随时调出战，胜利后女首领加入队伍。

顺利找到了若虫，不过零姆达因教授手下之一的达纳特出现并召唤恐龙围攻众人。杂兵战后返回村子，结果得知巨型恐龙再次袭击了村子，并将村长最喜欢的头饰也给掳走了。众人赶紧前往火山救援。在此之前和ラクキオ的村右上空地旁的土兵对话，给他5个かしふくやく2，可获得きのもちもなかま。在火山深处发现了熟睡的巨型恐龙和被掳走的村民，正在众人准备救人之时教授突然现身，并利用他属于母库的指针做出了能控制恐龙的机器，原来袭击村庄的事件就是由他一手操控的。随着教授控制巨大恐龙向众人袭来，就在此时若虫觉醒了力量，大幅强化了巨大恐龙的力量，于是众人展开了与巨大恐龙的战斗。将恐龙的攻击力最高的队伍里建议配置两名角色下型攻击，巨型恐龙的防御会由下方出现石块和熔岩的岩浆阻挡视线，石块会逐渐增多，最后会出现大半画面被挡住的情况，不过持续时间不长，血条可以强撑过去。

打败恐龙并破坏了教授手中的控制器后，又成功夺回母库的一部分，为了感谢众人的帮助，村长便决定加入到了队伍中，并学会必杀技，战斗时可以将巨型恐龙召唤出来。完成本章后返回村子和ア（？）对话可获得なかよしたましい，和村子上方绿色的恐龙对话并给它500G可以获得おうえんの本、ふつかつの本。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

第4章

这一次的目的地是埃及，传送到图书馆后由于……发现了……，前往上方找到……

助下众人逃脱了士兵的追捕。不过此后需要众人再次寻找金字塔的秘宝。考虑到奇库的零件有可能藏在金字塔里，众人便答应了帕依的请求。

金字塔位于沙漠东北方向，沙漠里的水池调查后可以回复体力。在附近的地带可以找到一个被埋在沙里的人，将其救出来可以获得ちからのミン、いのちのミン。金字塔第一层需要先在右侧解谜，从左到右依次按紫、红、蓝、黄、绿的顺序按下机关开启通往下一层的大门。通过大门后遇到了原本就和众人作对的帮助大叔阿库将罗，从他口中得知奇库不但拥有守护历史的能力，也拥有改变历史的功能，而阿库将罗想要利用它来达到某个目的。不过一旦历史被改变，整个世界就会变得混乱不堪。为了阻止阿库将罗的恶行，众人决定继续深入探索金字塔，要比阿库将罗先一步找到奇库遗失的部分。

第二层需要按下右下角的机关才能开启通往下一层的大门，不过下方区域有许多带有奇异符号的石门挡路，必须一步步只能开启一道门。路线错误的话可返回地图中央调查石柱重置石门。连续两次重置石门后，帕依会询问是否需要帮助，选择"はい"的话，她会帮玩家开启石门，指出正确的路线。

第二层入口处调查颜色较深的石柱可获得なかよしたましい×3。在最深处帕依找到了秘宝，不过也因此唤醒了沉睡的守护者，而奇库的一部分就在守护者的身上。为了夺回奇库的零件，众人决定与守护者战斗，而获得了力量的帕依也加入到了队伍之中。这场战斗必须让帕依出场，BOSS的特技是召唤风暴，不但能将风暴在石壁间来回移动，原本的红蓝地点也会因风沙的原因变得无法分辨，只能通过脚下方的提示来判断：トン为红色地点，カツ为蓝色地点。完成本章后返回BOSS战处可获得のろいのかめん，这里的普通宝箱里可以得到用于开启银宝箱的钥匙。

宝箱

[illegible]

敌角色战			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

第2章 [illegible]

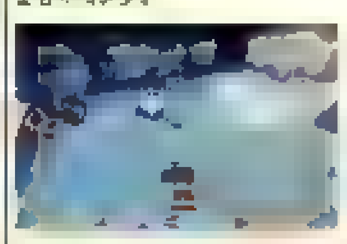
随着传送门的开启，众人被送到了大海之中，好在被路过的人救起。此人名叫克里斯，为了救治生病的母亲来到这座小岛上寻找宝藏的。为了报答他的救命之恩，众人决定帮他找到宝藏。往小岛东处前进，途中遇到了克里斯的熟人罗兹以及叔叔一行人，后者虽然没有想到的是这次救了克里斯的叔叔却成了好事，将落水的罗兹给救了起来。在通往海底的岛7的入口附近的海域调查鱼的洞穴可获得た[illegible]。

继续前进，在小岛尽头遇到了抢夺了罗兹藏宝图的大海贼，而其根据书中"将要把世界毁灭后由自己来创造新世界"的宣言后离开了此地。为了找回奇库的零件以及帮助克里斯找到供母亲治病的宝藏，众人来到的住宅藏所在地。

剧情后自动来到洞窟，第一层会遇到有闸的水门，需要上楼按下开关开启水门后才能继续前进。第二层需要按下一个开关才能开启前进的大门，调查洞窟第二层的一个需要按钮开启的宝箱可获得10000G。在洞窟最深处，众人找到了宝藏，但却被随后赶来的海贼抓了个正着，一场战斗自然避免不了。大海贼的特殊技能会放出巨大的锚以及召唤海贼喽啰来阻挡视线，由于没有太强的遮挡视线的手段，因此对操作的影响不大，不过画面中炸弹的数量非常多，因此要格外小心。

打倒大海贼后，救援众人离开了这个时代，大海贼因为克里斯发现宝藏消失而感

动，最终放弃了抢夺克里斯的宝藏，并和众人成为了朋友。完成本章后返回BOSS战处，调查图中所示位置可发现隐藏的开关，按下开关可打开隐藏通道，里面有金银宝箱各一个，调查南面小岛左上被开启的宝箱可获得ちからコンブ、まもりコンブ。



调查原本此处位置的宝箱可发现隐藏开关。

宝箱

[illegible]

敌角色战			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

第3章 [illegible]

这次穿越的地点是美国庄村子北面遇到了要来的莱特兄弟，因为对飞机制造产生了分歧，兄弟俩暂时分开了。众人与兄长威尔伯一番交流后得知飞机已制好，但缺少零件无法飞行。威尔伯兼顾准备外出找到奥维尔，向新闻记者把飞机给毁坏了。于是威尔伯·莱特不得不留下修理飞机，而寻找弟弟的任务自然就落在了德鲁一行人的身上。

往两边离开村庄，在荒野西面调查油桶可获得たれでもハワーx2、だれでもライフx2。原需的燃料则在东南方向的宝箱里。打开宝箱时遇到了教授的手下赫卡的阻挠，并且从他的对话中得知了她追踪教授的原因。原来教授是她的救命恩人，难道教授其实并不像众人想象中的那样十恶不赦？不过就在她要与众人对决时，却被大叔阿库将罗赶来将其带走。返回村子将燃料交给威尔伯·莱特，试飞却失败了。不过威尔伯·莱特却找到了失败的原因很可能是因为没有听他弟弟奥维尔·莱特的建议。向路边行人打听后才知道奥维尔·莱特获得了一个不属于这个时代的零件，他认为如果使用那个部件就能让飞机成功起飞，而威尔伯·莱特则不想使用来路不明的零件，两兄弟也就是因为这个事情分道扬镳的。看来奥维尔·莱特手中的部件很可能就是众人要寻找的东西。在好心人的帮助下，威尔伯·莱特决定带众人去找奥维尔·莱特。在村子左下方找到了奥维尔·莱特，而他手里的部件，时间电池，正是奇库的零件之一。但就在此时，教授的手下达纳姆突然出现，抢走了时间电池，还带走了兄弟俩，并且还想要众人的命。为了救回兄弟，两兄弟和好如初，并共同努力成功飞出飞机，之后众人乘坐飞机来到了达纳姆藏匿的小岛，营救兄弟俩。

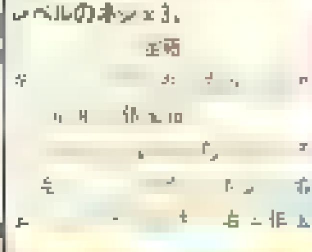
第一层乘着传送带走即可。第二层需要在右下的宝箱中得到セキュリティカード后才能解锁中央的传送带进入下一层。在最深处找到达纳姆，一场战斗自然避免不了。这家伙有两种攻击，一种是发射子弹攻击造成弹孔，弹孔覆盖面并不大，且其攻击速度也很快；另一种是从上方掉落铁板，齿轮等物品落向地面，一段时间后还会投下两个长时间存在的定时炸弹，对画面的遮挡程度很高。除此之外，敌人的体力也很高，需要派上具有攻击力的同伴来对付，这样一来我方的总生命值就会变得较低，再加上较明显的画面上一定难度。通过关卡不容易。最优方法是不断调低难度或上同伴升级后再来挑战，战斗中使用击倒对方的大招，BOSS战时利用突击技也是个不错的方法。

完成战斗后教授再度出现，将达纳姆送走后又将飞机和时间电池都交还给了德鲁一行人。至此，奇库的零件也基本齐全了，而剩下的最后一个零件，时之石，也正是教授的真正目的。完成本章后在东

药工厂处和机器体对话，剧情后可获得ちからのネ…いのちのネ…。莫特兄弟家的左下方有个宝箱，不断调查有可能获得大量金钱。和村子里巨大时钟右侧的发明家对话，…450…后返回修道院的…，再到…里与其对话可获得レベルのネックレス。

奖励

[illegible]



[illegible]			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

第7章 [illegible]

终于到了最后一个零件等待回收了。不过达库的探测器却探测到了两个零件，众人来到头系世界的月界城，在这里遇到了…时代的泰姆达因教授。和上方的女子对话，拾取一个かいふくやく可获得水玉もぼん。到右侧泰姆达因家里见到了他的母亲，从他口中得知泰姆达因去了踪见之塔。踪见之塔在城市北面，其中第二层的宝箱里有可以开启宝箱的钥匙，一定不要漏掉。第四层调查途中的柱子可获得ハイパーたましい。

在塔顶见到了幼年泰姆达因，而库最后的零件时之石也正在他手里。正当众人准备劝说泰姆达因交出时之石的时候，泰姆达因教授赶到现场并带走了幼年的自己。原来泰姆达因教授正是通过自己年轻时获得的时之石的力量来进行时空穿梭的。不过一颗时之石的力量还不足以改变历史，因此他想到了寻找年轻时的自己，利用两块时之石的强大力量来达成自己的目的。

…前往…里幼年泰姆达因的家，泰姆达因的母亲…了自己儿子的…，在…的情况下依旧想去拯救儿子，众人被母子情深所感动，答应帮忙找回泰姆达因。离开村…再次遇到了成年后的泰姆达因教授，他打开了时空门，将众人传送到了未来都市，…决定与伊普一行在这里进行最后的对决。…遇到了…的泰姆达因，…成年后的自己为什么会有改变世界的想法…加入了…的队伍…出现…的效果，…移动速度很快，需要对…。第五层…泰姆达因一名手下的…，进行第一场BOSS战。…四人小队的…从…中…下…提…范围不算广，…手…时要格外小心。来到最…处就是与泰姆达因教授的决战了。教授的两种…都非常厉害，第一种是两颗时之石形成的…在画面…移动，…会产生大量…，最后…要…在画面中央，要求玩家有较高的…能力。第二种是时之石…在画面上方，…后产生吸力将…面…，这个非常考验玩家的…。…先…时之石…之间…的…，然后…分为两…。

…打败的教授…自身与时之石融合，变身为操控时间的怪物，最后的战斗开始了。敌人的攻击…有…种，其一是时间加速，屏幕中央出现…的时钟…，…的移动速度…变化，其二是时间倒退，…同时BOSS自身还会回复体力，其三是空间折叠，在…上设置一个小…折叠装置，进入…一头的…会立即从另一头冒出来，扰乱玩家的…能力，此时…将注意力集中在折叠装置的出口处。这个BOSS的…非常…，同伴拥有足够的攻击力自然是首要条件，其次就是…的选择，这里推荐…攻击力的…角色出战，例如ク…ス ラチオ…装备…ブレイブネックレス，提升…攻击…的…，在…攻击…打BOSS的话，一场战斗中发动…不是难事，只要…的频率不是太高基本就能过关了。

再度击败了教授后，少年泰姆达因拿回了自己的时之石并交还给…，教授也说出了自己想要改变世界的原因——为了…自己的母亲。由于幼年时…母亲的…一直隐瞒着自己，直到母亲死去之时才发现这一点的教授十分痛苦，于是开始…寻找拯救母亲的方法，最终想到了利用时之石来改变历史。不过通过这次的时间旅行，让教授的…，…决定不通过…改变历史，而是去…当一名医生，靠自己的力量来…母亲。随着事件的结束，也终于到了离别的时刻了，大陆…和各个时代的伙伴以及教授一行人告别后，和…上方的…，…后正式通关。

奖励

[illegible]

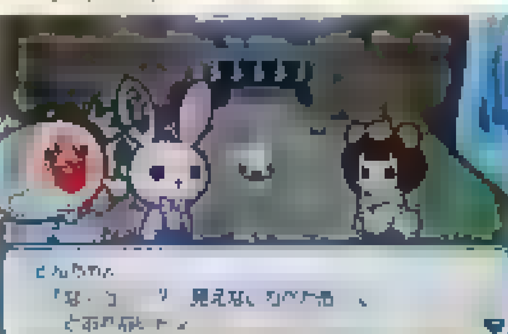
[illegible]			
SAMURAI ROCKET	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ドッカマ2000	[illegible]	[illegible]	ドッカマ2000 [illegible]

追加任务

达克和伊普再度被传送到了アシハラ山，不过环顾四周后却发现和之前的アシハラ山有所不一样。经过达库的研究，发现这里受到奇怪力量的影响，使得原本的时空发生了扭曲，必须找到并消灭扭曲时空的源头。虽然身处奇异的时空，不过依旧在这里遇到了曾经一起冒险过的同伴…子，…后…和伊普一起行动，寻找各个时代出现的问题。时空…的商人处可以买到各种能力提升道具，不过价格不算低，可以适当购入用来增强实力。一路前进来到アシハラ山2层上方，发现简单的…过不去，之后返回调查…的…，将…个…头…，…方向…开…。进入…后找到了扭曲时空的源头，和…敌人的…和原本的…完全…，…是…，几乎不会影响玩家的…能力。不过…是DLC…最…高难度下需要…的…，比较考验玩家的基本功。胜利后成功…扭曲时空的源头，同时…子也决定…一起冒险，正式加入队伍。本任务除了初始位置外，全程没有时空…，因此要带足回复道具。

奖励

[illegible]



斗技场（バトルコロシアム）

新增加的模式，内容紧接着漫画连载的最新剧情，与罗路成同盟的草帽一行，在"王下七武海"之一的多弗朗明哥的招待下参加由其举办的斗技场大会。胜利者可以提出任意的要求而且都会得到满足，因为彼此对奖品有分歧，一行人决定各自组队参战。该模式下总共有20名可操作角色，除了多弗朗明哥和鼻虎两名漫画中的新角色之外，甚至还可以操作艾斯和白胡子。

本模式下角色没有等级概念，且可以使用全部招式。当玩家满足一定的条件后会获得相应的报酬，部分报酬与剧情模式联动。已经习惯了各个关卡的冒险的玩家，可以在该模式中尽情享受战斗所带来的乐趣。

斗技场模式介绍

斗技场下的所有模式，都只有一个共同的目的，那就是提高玩家的名声（顺位）。斗技场共分为A、B、C三个序位，当成为当前排位下的第一名时，就可以进行升级战来提高排位，成为Rank A第一名时就能够挑战斗技场的霸主多弗朗明哥，胜利后斗技场便视作通关。通关后在标题菜单下，按Y键选择斗技场，可以将名声清零从头开始。影响玩家获胜后所提升的名声的因素主要包括以下几个。

战斗难度：Rank C时战斗只有简单（かんたん）难度，升上Rank B时开启普通（ふつう），升上Rank A时则开启困难（むずかしい）难度。同一模式下，选择的难度越高，则提升的名声越多。

双倍胜利：如果某名角色在当前排位、当前难度下首次挑战某个模式，那么胜利后能获得提升的名声为原来的2倍，同时该角色的头像边则显示星星标志。如果在大乱战等双人模式下，使用的两名角色都是初次挑战，那么提升的名声则为4倍。星星标志在排位提升后会清空。打个比方，Rank C时因路飞在简单难度下通过决斗模式获得了两倍名声，当升上Rank B之后，再次用路飞挑战简单难度下的决斗模式依然可以获得两倍名声。

任务指定：有时一些角色的头像下方会出现"クエスト"的字样，说明该角色有出战的意向，选择该角色进行挑战，胜利后可以提升的名声会增加。

决斗（デュエル）

选择1名角色与强敌进行一对一……

大乱战

由2名角色组成队伍消灭杂兵的参与的模式。简单难度下杂兵数量为50个，普通为100，而困难难度则需要玩家击败150个杂兵，是最适合熟悉操作的模式。

混战（バトルロイヤル）

强敌连战

需要1名角色和5批敌人连续对战的模式。强敌既有可能单独出战，也有可能组队出场。需要注意的是，与5批强敌的对战是连续进行的一场战斗。

特殊战
スペシャルマッチ

[illegible]

升级战
(ランクアップマッチ)

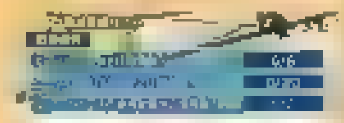
成为当前排名第 名时就会出现的模式，类似BOSS战，胜出后就可以升上新的排位。升级战的对手是固定的，打法将在后文详述。

事件体验
イベント追体験

[illegible]

战绩报酬一览
(战绩报酬リスト)

此处会显示玩家满足战绩后所获得的报酬，下屏会显示报酬的内容，而上屏则会显示获取该报酬所需满足的条件。开始大部分报酬内容会以问号的形式显示，只有当玩家解锁了其条件所对应的所有角色后，才会显示正确名称及内容。战绩报酬可分为可操作角色、BOSS任务和素材道具、火柴，详细请看后文附表。不少战绩都是可以同时完成的，玩家最好让各种战绩要求的角色组队，这样可以以最快速度获得所有报酬。



战绩报酬内容	条件1	条件2	条件3
[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

战绩报酬内容	条件1	条件2	条件3
[illegible]	[illegible]		
解除BOSS任务 [illegible]	[illegible]		
解除BOSS任务 [illegible]	[illegible]		
解除BOSS任务 [illegible]	[illegible]		
解除BOSS任务 [illegible]	[illegible]		
解除BOSS任务 [illegible]	[illegible]		
解除BOSS任务 [illegible]	[illegible]		
解除BOSS任务 [illegible]	[illegible]		
解除BOSS任务 [illegible]	[illegible]		
解除BOSS任务 [illegible]	[illegible]		
解除BOSS任务 [illegible]	[illegible]		
解除BOSS任务 [illegible]	[illegible]	[illegible]	
解除BOSS任务 [illegible]	[illegible]		
解除BOSS任务 [illegible]	[illegible]	[illegible]	
解除BOSS任务 [illegible]	[illegible]		
解除BOSS任务 [illegible]	[illegible]	[illegible]	
解除BOSS任务 [illegible]	[illegible]		
获得物品礼盒 [illegible]	[illegible]	[illegible]	
获得物品礼盒“上级回复药”	[illegible]	[illegible]	[illegible]
获得物品礼盒 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
获得物品礼盒 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
获得物品礼盒 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
获得物品礼盒 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
获得物品礼盒 [illegible]	[illegible]	[illegible]	
获得物品礼盒 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
获得物品礼盒 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
获得物品礼盒 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
获得物品礼盒 [illegible]	[illegible]	[illegible]	
获得物品礼盒 [illegible]	[illegible]	[illegible]	
获得物品礼盒 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
获得物品礼盒 [illegible]	[illegible]	[illegible]	
获得物品礼盒 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
获得物品礼盒 [illegible]	[illegible]	[illegible]	
获得物品礼盒 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
获得物品礼盒 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

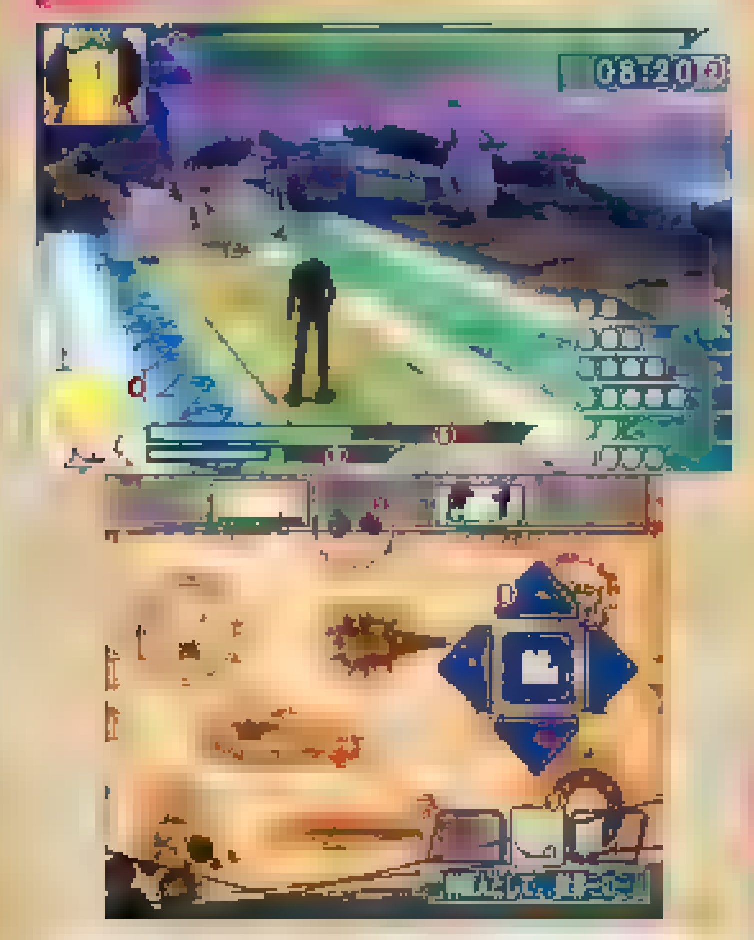
战斗

战斗操作

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
B	[illegible]
L	[illegible]
[illegible]	[illegible]
R	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
R+B	[illegible]
START/SELECT	[illegible]

[illegible]

战斗画面



1	锁定中的敌方角色及其HP槽
2	战斗剩余时间
3	Break Rush指令
4	操作中角色
5	操作中角色的HP槽
6	操作中角色的SP槽，共有四段
7	操作中角色以外[illegible]分别显示HP槽，以及目前的[illegible]状态，直接点击可以切换操作角色
8	操作队伍的[illegible]
9	目前可使用的道具及其说明

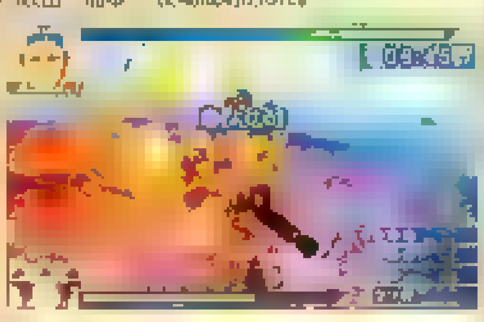
进攻

[illegible]

QTE

A键的[illegible]动作[illegible]。不过在战斗中，有时画面上会出现一些指令，此时只要按下A键，就能发动相应的QTE。[illegible]QTE[illegible]“防御（[illegible]）”[illegible]完全[illegible]攻击的[illegible]反击「カウンタ」[illegible]是[illegible]中主要的防御手段。[illegible]而[illegible]的大[illegible]可以使用防御。反击[illegible]部分敌人[illegible]空中也能发动QTE[illegible]。QTE指令出现时的[illegible]前[illegible]头上会出现[illegible]色感叹号，[illegible]成红色[illegible]时按下[illegible]QTE很有帮助。

[illegible]特定状态下还可以用A键使出角色动作，在可以发动时画面上同样会有指令出现。[illegible]可以使用追击[illegible]敌人进行[illegible]击等等。有时会出现[illegible]发动[illegible]的情况，按下A键后转为[illegible]色并能有“OK”字样的便是发动成功的QTE。



SP槽相关

[illegible]

属性及异常状态

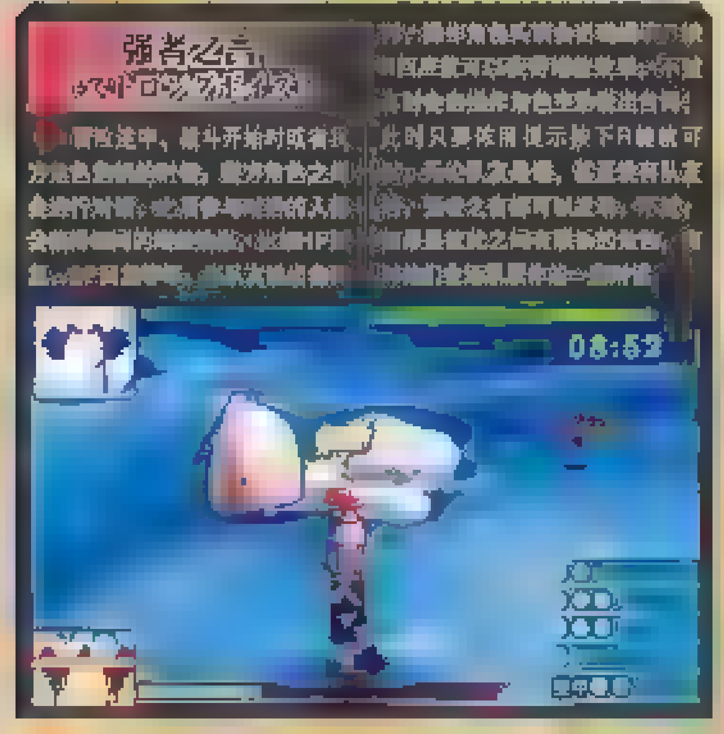
所有的攻击都分为打击、斩击、炎、冰、雷5种属性。每个角色都拥有相应的5种耐性。耐性越高，受到该种攻击时受到的伤害就越低。每名角色的耐性都可以在[illegible]中查看[illegible]比如有的敌人[illegible]飞，因为[illegible]

根据属性攻击的不同，有时还会陷入异常状态，例如炎、冰、雷3种属性就分别对应燃烧、冻结和麻痹3种异常状态。除此之外，游戏中还存在着不少异常状态的种类，详情参见下表。

图标	异常状态名称	说明
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]

强者之言

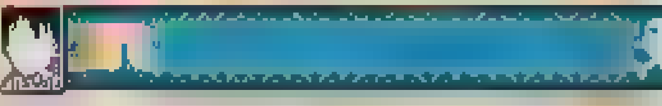
[illegible]



道具

在[illegible]中，可以使用的道具有7种，[illegible]道具之[illegible]每个角色所装备的道具[illegible]在选择角色时[illegible]不同的[illegible]使用，需要注意的是[illegible]时机没有限制，建议在[illegible]使用。如果操作角色A使用了[illegible]道具之语[illegible]的话，玩家需要[illegible]才能[illegible]。[illegible]每当角色[illegible]这个道具的[illegible]自动回复一半的HP，即使遇上棘手的敌人玩家也可以拼手一搏。

可操作角色一览

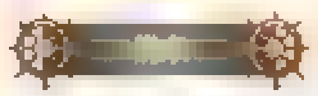


[illegible]

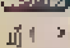
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

[illegible]

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]



本作的主人公，性能十分平均。身为“橡胶果实”能力者，[illegible]比较高的耐性[illegible]对敌人的[illegible]时还可以用[illegible]。[illegible]在地面和空中都[illegible]大部分的攻击，[illegible]后还可以用中距离的[illegible]反击，之后可以[illegible]将单一敌人打飞，[illegible]对复数敌人进行攻击。面对复数的杂兵时，可以用[illegible]将敌人[illegible]。[illegible]会抓住远处的杂兵丢向另一个杂兵，攻击力高的时候可以有效地减少敌兵。被包围时则建议使用[illegible]不仅威力高、攻击范围广，还可以命中倒地中的敌人。最关键的是，杂兵被击中时会浮至空中，可以进一步追击。空中[illegible]是[illegible]的最佳选择。[illegible]而且有可[illegible]敌人[illegible]，推荐[illegible]时优先用这一招。



名称	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

招式

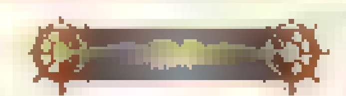
指令	招式名
[illegible]	[illegible]
YY	三刀流 牛鬼勇爪
[illegible]	[illegible]
YYYY	三刀流 [illegible]
X	[illegible]
[illegible]	三刀流 [illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
A+X	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	三刀流 [illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	同左
[illegible]	[illegible]

草帽一伙的战斗员，喜欢斩人同时也喜欢时不时斩自己两刀的他，拥有比较高的攻击耐性。身为剑术达人，索隆还可以将敌人的[illegible]一刀两断。其招式威力大，不过速度较慢，攒满一段SP槽后进入[illegible]模式可以提高速度和攻击力来改善这一情况，但是防御力会降低，要注意使用的时机。索隆的地面Y连打是速度较快的突进攻击，而按A+X的话则会使出攻击范围大且持续时间长的"龙卷き"和"[illegible] 大龙卷き"，攻击范围覆盖索隆的四周，可以对敌人进行连续打击，不过硬直很长。按A后再按X可以快速使出这一招，最好熟练掌握。索隆空中战完全没有优势，所以要尽量保持在地面战斗。

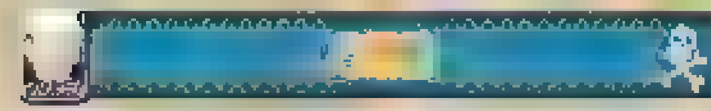
名称	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

招式

指令	招式名
[illegible]	[illegible]
YY	[illegible]
[illegible]	サイクロン[illegible]
YYYY	[illegible]
X	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	サイクロン＝テンポ
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
A	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]



熟悉天气变化的航海士，武器是能够操纵天气的天候棒，有着不少牵制性招式，能让敌人陷入麻痹状态，同时也具有一定的[illegible]性。Y连打发动速度很快，"サイクロン＝テンポ"和"突风ソード"可以将敌人打飞，也可以攻击到远处的敌人。在Y连打中插入X可以直接使出"突风ソード"，不过招式的攻击范围为前方的直线，要小心来自侧面的敌人。地面按X可以放出乌云，再按一次X，或者放置一段时间都会降下范围性雷击，属于比较克制的招式。面对单一的敌人，推荐使用空中Y/X的连招，不仅速度快，最后的雷击还有可能让敌人麻痹。QTE"[illegible]"虽然在战斗中没有什么实际作用，不过可以用于快速接近敌人[illegible]。



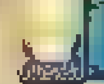
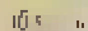
名称	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

招式

指令	招式名
[illegible]	[illegible]
YY	[illegible]
[illegible]	[illegible]
X	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
A+X	[illegible]
A	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

狙击手乌索普的最大特点自然是远程战斗。地面按X后乌索普就会进入狙击模式，此时画面将切换为第一人称视角，摇杆可移动准星。准星下方会有一排圆点，准星在敌人身上停留一段时间圆点就会亮起，表示已经锁定，松开后按Y会向亮起的圆点数相应数目的[illegible]，并对被锁定的敌人进行追踪，之后亮点消失。乌索普可同时锁定多名敌人，也可以只锁定一名敌人让其吃下多发"[illegible]"。在狙击模式中，依然可以用QTE进行回避。

狙击模式的好处是射程远威力大，不过遇上速度快的敌人还是建议用一般模式灵活走位来应对。Y连打所使出的射击有着扇形的攻击范围，而且还可以边走边发射，虽然简单但是有效。近战的话有"ウソップ的锤"，不过实战意义太低。除非是追打地面的敌人，否则乌索普没有什么必要在空中出招。擅长逃跑的乌索普不仅移动速度快，使用QTE"[illegible]"时也会跟敌人拉开很远的距离，灵活地跟敌人保持距离并射击，是使用这个角色的主要观念。

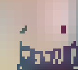



[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

招式

动作	招式名
[illegible]	[illegible]
YY	[illegible]
[illegible]	[illegible]
YYYY	[illegible]
[illegible]	[illegible]
X	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
空中X	空中[illegible]
[illegible]	[illegible]
R+X	[illegible]
R+B	[illegible]
A	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

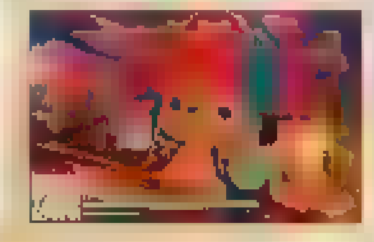
擅长漂击的火热舞者，拥有过人的火力和特别的空中移动技巧，这使得她在空中也能够进行攻防。地面的Y连打会……范围……近，单打独斗时可以……敌人不放……围攻……敌人时就要懂得适时转移方向了。不过有QTE……，从空中选择……不仅能够冲出重围，还能够即时进行反击，只要当心别落回敌人的招式范围内即可。空中使出的……向下……，……部分敌人后敌人会……，可以……スペクトル……对手不……即可……。山治拥有角色技能……，可以……回复HP，不过回复量并不算很理想。

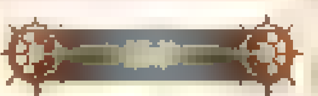


[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	HP[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

招式

动作	招式名
[illegible]	[illegible]
Y	[illegible]
[illegible]	[illegible]
YYYY	[illegible]
[illegible]	[illegible]
X	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
空中X	[illegible]
[illegible]	[illegible]
R+Y	[illegible]
[illegible]	[illegible]
R+B	[illegible]
A	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]





由于身体毛发的增加，乔巴的冰耐性较高，但是却不耐炎属性的攻击。虽说是医生，可以使用角色技能（调合）治疗药为全员回复HP和解除异常状态，不过拥有7段变形的他在游戏中的表现更像是一个攻击辅助。Y连打起手有硬直，不过后面出招较快，最好和敌人拉开一段距离时使用。力量强化……连击伤害较高，可以在敌人无法反弹时使用。角强化“刻蹄樱”是突进技，用来突围效果很好，而且可以接在Y连打、空中X或者A之后，可以应付不同的情况使出。乔巴靠近倒地的敌人时可以发动QTE“追击”，搭配……令敌人倒地的空中Y，……对某些动作灵活的敌人十分好用。必杀“樱子”威力高且范围广，适合清理杂兵。

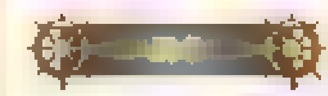
选择乔巴成为队友时，当可操作角色受到攻击或陷入异常状态时，乔巴都会以……之……的形式将其回复HP。遇到比较棘手的敌人时，建议带上乔巴。

[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

招式

动作	招式名
[illegible]	[illegible]
Y长按	[illegible]
[illegible]	[illegible]
YYY	[illegible]
[illegible]	[illegible]
X长按	[illegible]
[illegible]	[illegible]
空中X	[illegible]
[illegible]	[illegible]
R+Y	[illegible]
R+X	[illegible]
B	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

动作	招式名
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

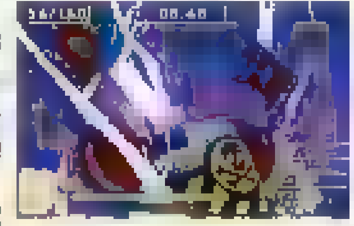


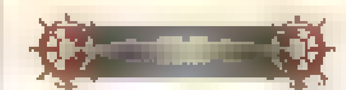
拥有了“花朵果实”的考古学家，是对付杂兵的好手。地上长按X和空中X使出的“五轮咲き”都具有令复数敌人昏迷的效果，前者范围大但是硬直长，后者范围小但是安全。此外罗宾的QTE“反击”也具有上面的……敌人昏迷的效果。地上Y连打及“十六轮咲き”都可以同时对多名敌人进行攻击，在拉开一段距离后，在锁定敌人的情况下，地上Y连打会直接在敌人的脚下长出手臂。……是在……名敌人脚下同时伸出巨大的手臂，可以用来对付四周的敌人。面对倒地的敌人，罗宾也可以使用QTE“追击”，虽然一次只能追击一个，不过罗宾可以对被追击后再爬起的敌人继续进行追击。必杀技“巨大樹 スラップ”是横扫一片，适合清理杂兵，而“巨大樹 ストンプ”只对眼前的小范围进行强力攻击，需要和目标站得比较近。

操作	招式名
[illegible]	[illegible]
Y连打	ストロングな握り拳
[illegible]	[illegible]
[illegible]	フランキー ロケットランチャー
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	ウェポンズ 左
[illegible]	[illegible]
[illegible]	鉄の海賊 フランキー将軍
[illegible]	[illegible]

操作	招式名
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

改造人弗兰奇由于全身改造的缘故，对射击和打击都有着一定的耐性，而且体内还藏着各种装置，使用Y连打可以将它们使出来，而且有着很高的杀伤力，攻击时旋转左摇杆可以扫射敌人。Y连打过程中还可以插入X使出各种变化招数，增强招式的威力，可谓是很好的本色。用出？？之后，再按X便会使出？？，这招攻击范围大且威力不错，适合对付杂兵。空中的两招“ウェポンズ 左”都能够对地面的敌人进行强力打击。长按X的话弗兰奇会设置炮台，在操作角色中靠近炮台按A便可以进入，之后进入第一人称视角，和鸟瞰的射击模式，按？？键移动准星，Y、X、A可以发射？？炮弹或者？？，炮台也会解体。炮台本身能够承受一定程度的伤害，对某些怪物时可以躲在里面避过必杀技。面对炮弹时，弗兰奇可以发动QTE，反而直接冲到并将？？。“フランキー ラディカルビーム”虽然是激光，但是射程不是很远。“鉄の海賊 フランキー将軍”则是海贼兵的利器，对上强敌反而不是很有优势。





只剩一副骨头的布鲁克，体态过轻乘着之风，所以对雷和冰都有着耐性。身为音乐家的他在战斗中也可以演奏。？？？？“鼻唄三丁 矢筈斬り”及QTE“？击”都拥有上提敌人的效果，靠近倒地的敌人时，布鲁克还可以使用QTE“？击”，是布鲁克地面战中比较强力的招式。“？の？？”能够将敌人吊住，但是“上斩り”出招时会不断移动，所以要拉近点距离再使出才容易命中。布鲁克在地面使出QTE“？？”时会倒下，在这段时间内无法操作，而且起身时可能刚好碰上敌人之后的攻击。和地面比起来，布鲁克在空中比较有力，“？？？ルミ？ス”是对应方向的连续突刺，还可以连打，“飛鳥ホンナハン”则是向着地面发动的突刺，可以把倒地的敌人打飞至空中。布鲁克还拥有角色特殊技能“New World”，发动后布鲁克会开始演奏，提示曲演奏的同时会同时提升攻击力、防御力以及速度，但是这一曲的演奏时间很长，在战斗中使用时会成为敌人的活靶。

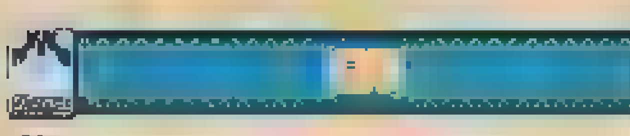
操作	招式名
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

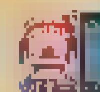
操作	招式名
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

与路飞同属“最恶世代”的“死亡外科医生”，在最新的漫画剧情中正与路飞同行。原作中所谓的“手术室”能力在游戏中只得到了部分还原，“シャンブルズ”可以让罗周围的敌人全部头部爆炸，而“タクト”则会让罗面前的地面隆起，此开场值不说，罗的招式简单但是性能不错。Y连打起手速度很快，但是“シャンブルズ”使用的同时要有空位，根据战况可以插上“メス”——一招速度很快的突进技，来将面前的敌人打飞。“空中回转斩り”打击面？，速度也快，用小范围的伤害到面前的敌人上，按住？键？？，落地同时还能对倒地的敌人进行追击。

指令	招式名
[illegible]	[illegible]
[illegible]	3连キック
[illegible]	[illegible]
[illegible]	火拳
[illegible]	火柱
[illegible]	[illegible]

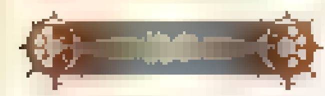
身为……能力者艾斯的所有招式都附带火属性，攻击性也十分高。“パンチ”……手技……“3连キック”……回旋转……攻击十分适合……则是距离相当长的突进技，能从空中使出，……在机动性……力都十分优秀。“火拳”是远距离飞行道具，可以通过……方向……威力及飞行距离。“火……柱”可以对空中、地面和倒地的敌人造成伤害，不过硬直比较长，要提防敌人的对空招式。不得不提的是艾斯的必杀技……拥有极高的威力和超大的攻击范围，对杂兵或对强敌都十分好用。





招式

指令	招式名
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
空中Y	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
地面……时按A	不能
地面……时按A	[illegible]
地面……时按A	不能
[illegible]	[illegible]



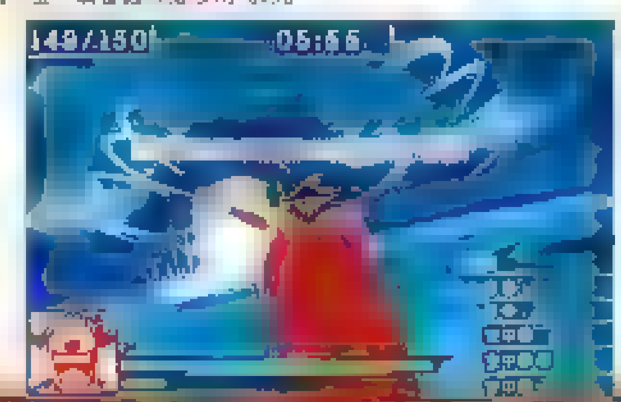
原“王下七武海”之一的鱼人……可以使出许多水属性攻击，……能力者陷入湿水状态，不过他因此招式属性攻击比较……。普通的招式大开大合，也很少有连招，不过攻击力之高可以弥补这一缺点。……是突进技，锁定敌人会准确根据敌人位置调整，可在杂兵中直取目标……不过攻击范围比较小。……则是双手将……的飞行道具，出招后的硬直可以按A用滑动取消，对上能力者时连发这招……若将其击倒则可以跟上之后的……。……是鲨鱼形状的飞行道具，有一定的追尾效果，连打X的话最多可以放出……发。……招威力相当高，但是发招的时间较长……对付大群杂兵还是多使用这招。……空中招式……一个……是……敌人……但是由于出招时间……

招式

指令	招式名
[illegible]	[illegible]
Y	ナイフ [illegible]
[illegible]	[illegible]
空中Y	バラバラせんべい
[illegible]	[illegible]
[illegible]	バラバラフェスティバル
[illegible]	[illegible]
……时按A	[illegible]

在……新世界篇……之前……是……的搞笑角色的巴基，如今已是传说中的海盗“千两道化”……不过其实力在游戏中……没有什么长进。吃了……分裂果实……能让身体四分五裂的他……同样具有对斩击的耐性。地面Y连打可以……飞刀……连续使用可以牵制敌人并逐渐削减其HP，待敌人靠近时再……。特制マギー玉……飞刀。

特制マギー玉虽然是威力极高的飞行道具，但是……而且使出后……都不能动……所以只能在远距离……的情况下使用。“バラバラせんべい”是突进技，而空中X的“バラバラフェスティバル”是……从角色四周进行攻击的招式。巴基的必杀技是空中X的强化版，只要在目标周围发动就能将其卷入旋涡中……世界よ……可以轻松……敌人。



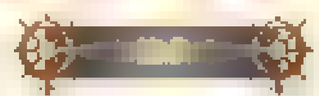
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

招式

指令	招式名
[illegible]	[illegible]
[illegible]	万条图
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	空中踢
[illegible]	[illegible]

指令	招式名
[illegible]	メロメロ甘风
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

女帝最特别的地方就是能够让敌人陷入石化状态，"虜の矢"和必杀技"メロメロ甘风"都具备这种效果，前者可以蓄力[illegible]时命中数名敌人，后者可以[illegible]边出招，还能向威吓让[illegible]名敌人全部趴下。她的[illegible]打的[illegible]
[illegible]边出招，同样是十分适合缠斗，不过面对大批杂兵时容易被[illegible]。"空中踢"也可在空中进行攻击，若要将敌人击倒在地则用[illegible]，后者一般不单独出招，因为有前摇[illegible]，利用OTE反击，释放出小范围[illegible]，要抓住时机将敌人石化后再伺机而动，是女帝的基本战斗思路。



[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

招式

指令	招式名
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

指令	招式名
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

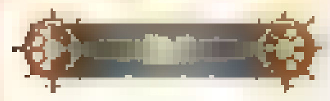
四皇之[illegible]的香克斯[illegible]是用法上比较特别的角色。他没有[illegible]，而2级必杀技[illegible]霸王色的霸气[illegible]无论是攻击力还是攻击范围都十分强悍，[illegible]此时就要用上招式"SP回复"了。"SP回复"的指令是XX，不过可以直接在[illegible]天[illegible]斩击[illegible]"[illegible]"后按X使出[illegible]香克斯会[illegible]并补充SP，期间按住X就能[illegible]，不过这个过程中是毫无防备的，也无法使用OTE，要注意适当停止。[illegible]"连上"回转切り"不仅速度快而且伤害大，不过[illegible]，需要回避取消。"[illegible]"是速度很快的斩击，能够把敌人[illegible]飞，之后可以再接"[illegible]"进一步扩大伤害。

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

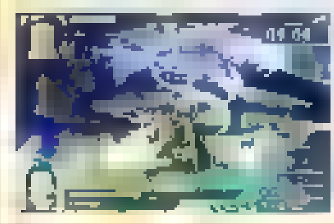
招式

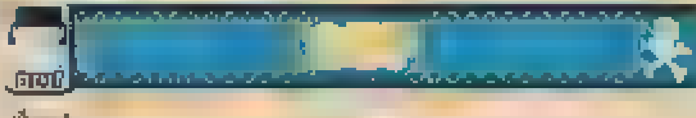
指令	招式名
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	三日月型砂丘
[illegible]	[illegible]

指令	招式名
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]



克洛克达尔的弱点是不能沾水，这也导致水属性攻击成为了他的弱点，而原作中他能够将水分吸干这一点没有在游戏中体现出来。不过这并不妨碍克洛克达尔成为又一名杂兵杀手，克洛克达尔的攻击速度普遍较慢，不过出招时间长的同时也方便玩家掌握OTE发动时机，"砂风"、"三日月型砂丘"、"砂嵐「重」"及"[illegible]の金刚宝刀"都是以面前的敌人为目标，同时进行攻击的强力招式，尤其[illegible]三日月型砂丘更是横扫一大片。"三日月型砂丘"和"砂岚"均需要拉开距离使用，而"砂岚「重」"则可以[illegible]"[illegible]の金刚宝刀"对敌人进行[illegible]击。克洛克达尔可以对距离较远的敌人进行OTE[illegible]，而且伤害颇高。其OTE"[illegible]"会消失一段时间并进行移动，趁这段时间准备进行下一轮进攻。



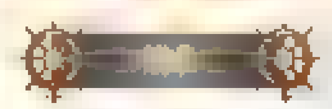


[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

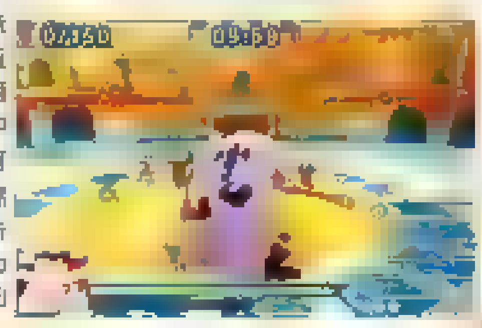
招式

指令	招式名
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

指令	招式名
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]



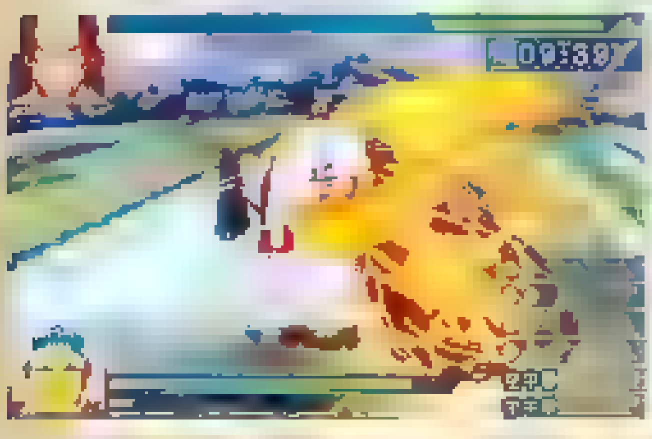
[illegible]世界最强的男人[illegible]在游戏中也是一名相当独特的角色，其[illegible]的身躯让队友和敌人都显得十分渺小，因此白胡子无法使用跳跃和回避，没有受到攻击也不会倒地，而且攻击可以直接命中在空中的敌人。可能因为原作中与赤犬[illegible]一战，所以[illegible]了[illegible]并具有[illegible]属性的角色，但是中了其他属性的攻击时依然很受伤，要及时使用OTE"[illegible]"。"[illegible]"可以把周围的敌人[illegible]而空[illegible]，[illegible]出[illegible]。与此相对的[illegible]X[illegible]攻击范围小，不推荐使用。



招式

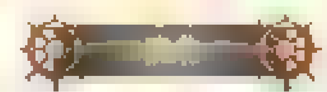
操作	招式名
[illegible]	[illegible]
YY	マグマパンチ
[illegible]	[illegible]
空中Y	[illegible]パンチ
[illegible]	[illegible]
R+Y	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

岩步果实"能力者，拥有极高的炎属性耐性。攻击力极高，但是动作的迟缓程度有目共睹，因此操作方法也比较特别。对付数量众多的杂兵时，建议采用QTE反击战术，以速度快且全身无敌的反击来攻击，凭借其攻击力和攻击范围解决敌人数量不成问题。当杂兵数目很少时，便可以追并运用使用他两招式"大喷火"以及空中招式"突进パンチ"、"垂直落下パンチ"，"大喷火"起手慢后面两招则是出招后硬直长，不过凭借卸掉击倒敌人的优势不成问题。"マグマパンチ"是突进技，起手稍慢但是到伤害判定的时间比较久，比起连招，用这个来靠近敌人效果会好一些。面对敌单挑时，要利用防守反击战术，速度上的劣势，需要切实的一击所造成的伤害便可以弥补。最后不得不提的是必杀技"冥狗"，伤害高且攻击范围大，不过切记要面对敌人使出否则会打不中。

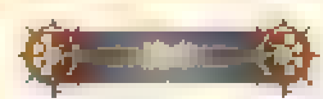


招式

操作	招式名
[illegible]	[illegible]
Y蓄力	[illegible]
[illegible]	[illegible]
YYY	[illegible]
[illegible]	[illegible]
X蓄力	[illegible]
[illegible]	[illegible]
空中A	[illegible]
R+	[illegible]
A	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]



在"新世界篇"所登场的海军大将，本作中是其首次在游戏中登场。藤虎为剑术达人，用Y和X组合键，拔刀术，且都可以积攒重力来提高招式威力。两招的区别在于Y"拔刀术"出招时会踏步且可以接上"重力波"，X"拔力术"是原地没动作，威力比较高但是硬直长且不可取消。除了剑术外，藤虎还有另一种武器"重力"可以让小范围内的敌人直接趴地上。其中"重力波"出招时间较长，但是具有一定的追踪效果。空中"重力波"则只能向正下方出招。发动QTE反击时，藤虎也会同重力波让出招者及其附近的敌人一起趴下。所以在杂兵战时也可以考虑QTE战术。"陨石落"会招来陨石，那就是"流星火山"一样的招。



斗技场的BOSS，目前还没有新剧情的需要，且被称为"能力者"。Y连打后释放出来的"五色丝"攻击范围覆盖空中和地面，伤害高，范围广，可谓是十分有用的BOSS专用的招式。不过出招过程中身体也是毫无防备的，最好以飞行道具以及避开正面的敌人。寄生线会让敌人陷入束缚状态，不过出招时间略长，而且敌人只要保持移动就能躲过，建议在握住攻击时机使用。在增加发动QTE闪避后，多弗朗明哥会飞到空中，此时可以用Y使出"超过鹰丝"对敌人进行反击，又或者用"ダッシュ"避开。"超过鹰丝大斩击"其攻击范围可以覆盖半个斗技场，配合其自身的"过剩"，简直就是杂兵的噩梦。

斗技场攻略

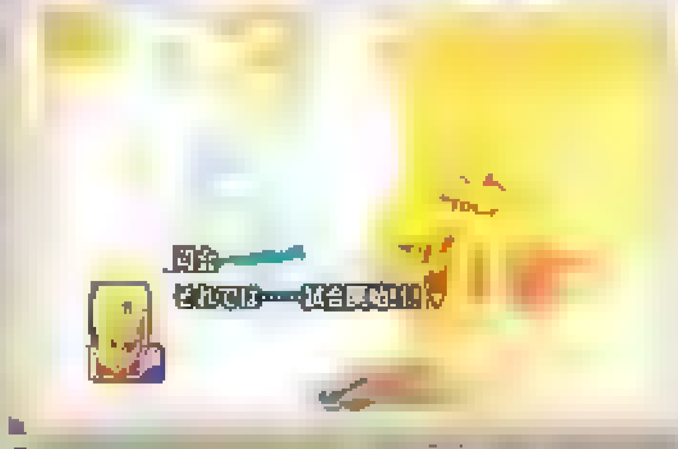
参加试验

C→B升级战（第一回）

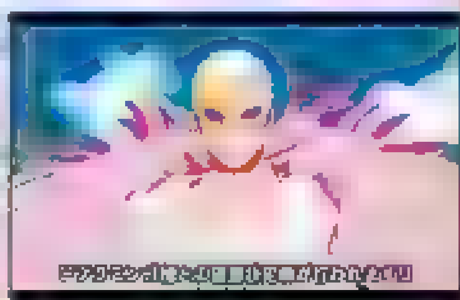
B→A升级战（第一回）

C→B升级战（第二回）

B→A升级战（第二回）



决胜战

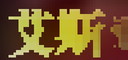


BOSS对策

在斗技场中，会遇到游戏中所有的强敌。制霸斗技场模式后，在"决斗"中更是可以直接指定强敌来进行战斗。这种情况下，强敌往往会在自己的主场应战，而部分招式也会产生一定的变化。下文将对游戏中部分强敌的招式及应对方法进行讲解，招式没有太大变化的可操作角色，以及在前文"斗技场攻略"中提到过的强敌便不再赘述。

罗

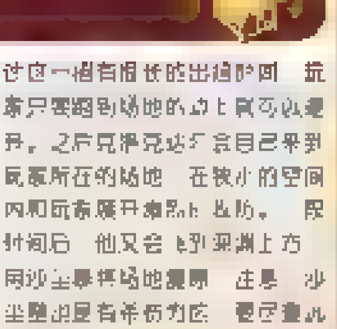
罗的招式基本上和作为可操作角色时一致，只是增加了操作时无法使用的新招"屠宰室"。这招只能拉开距离回避，即使用QTE"防御"挡下也会中招。中招后，玩家操作的角色会和队友交换身体。之后玩家就只能操纵队友的角色，并且只能移动、跳跃和防御，无法做出其他任何行动。一段时间后，或和罗拉开距离，即可恢复原状。没有队友时，罗也不会使用这一招。不过这一招的开始后就没有杀伤力，而罗会持续出招一段时间，有心反击的话可以趁机前袭。



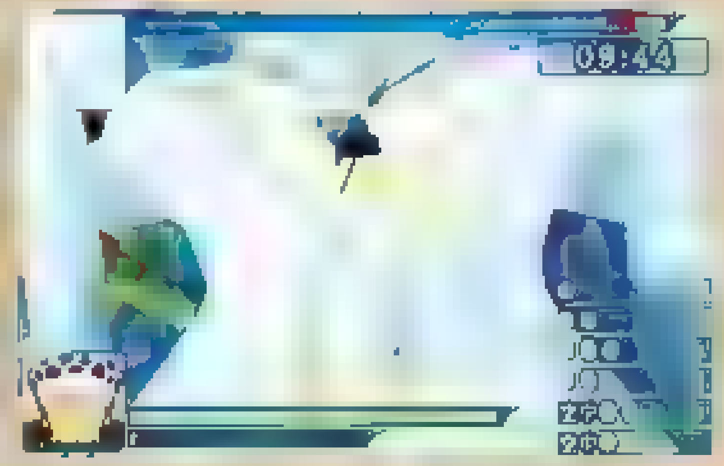
艾斯

艾斯的招式只有必杀技"大炎戒·炎帝"产生了变化，变成在地图上投掷出巨大火球，并从空中投下。艾斯发动必杀技时，身体四周的地面会发光，同伴站在发光的范围内就会陷入眩晕。之后便不停地投下其必杀技。当看到其发动必杀技时应第一时间远离，即使开始被必杀技击中也要保持移动，这样一来，待火球落下后有可能逃到安全地带，避开艾斯的攻击。

克洛克达尔



克洛克达尔的主场是广阔的沙地，其擅长的远距离移动会让玩家更加难于界定，此时最好静待其自己接近，接近后再寻机反击，或者带上暗器角色来压制。主场作战时，克洛克达尔的必杀技会产生变化，他会飞到最高处，然后在场地中间做出一个深渊，直接将场地分成两半。不过这一招有相当长的出招时间，玩家只要跑到场地的边上就可以避开。之后克洛克达尔会自己来到玩家所在的场地，在较小的空间内和玩家展开激烈的战斗。一段时间后，他又会飞到深渊上方，用沙尘暴将场地填平，注意，沙尘暴也具有杀伤力，要尽量避开深渊。



艾涅尔

曾经让路飞一行人吃尽苦头的神·艾涅尔（エネル），拥有在自然系果实当中也堪称为"无敌"的雷电之力。游戏里从一开始就会以"2亿伏特·雷神"的姿态出现，而玩家只能在下落的平台上应战。在可操作角色当中，只有拥有橡胶体质的路飞能够克制雷电。在战斗中，只有当艾涅尔靠近平台时，攻击才能对其造成伤害。如果在艾涅尔的头部进行攻击，可以轻易打出硬直。

万雷 战斗中一直都会有雷击，不过当艾涅尔张开双手时，就会使出连续发动的雷击，用QTE可以避过。当艾涅尔的HP减少时，雷击的次数也会增加。

神之裁判 艾涅尔会飞到空中，然后朝地面发出雷电。当其HP减少到一半时，放出雷电后还会进行横向的扫射。虽然可以用QTE避开，但是要把握好时机，而且若是进行横向移动的话，会比较容易躲过。

放电 艾涅尔右手发出闪光后，就会用手掌在近距离放电，一段时间后就会释放电击。电击的范围很大，而且贴近手掌伤害超高。跳到空中可以回避伤害。

雷龙 HP降到一半左右时就会开始使用这一招。艾涅尔会消失到远处，然后突然冲过来撞飞角色。虽然这招不会致死，但是会让角色受到很大的伤害。当他开始向我方冲过来时跳起，就可以成功回避这一招，而且可以趁他硬直时进行输出。

路奇

曾得谍报机关CP9中历代实力最高称号的罗布·路奇，战斗的场景是原作中路飞和路奇决斗的地方，再现中还有居高临下叫嚣的架势，可谓高度还原。同样得到还原的还有把[illegible]作为宠物养[illegible]出招时间过长的招式基本上都不可能命中他。因他在玩家的屏幕之下上自陷入硬直，[illegible]近距离时最好不要靠上来。好在其攻击[illegible]只要见招拆招[illegible]也。

指枪 一开战路奇就会用这招[illegible]击对玩家进行突刺。指击会从屏幕的方向逐渐向玩家靠近，而因没有QTE指令可以回避，必须看准指枪的落点自行躲避。屏幕的左右两侧是火力比较松懈的地方，每当路奇陷入硬直之后，也就会用这招进行[illegible]。

岚脚·[illegible] 在地面单脚站立，然后就会放出弧形的飞行道具。可以用QTE回避，或者直接与空中的战斗近也可以。

[illegible] CP9的“六式”之一，高速移动回避，只是[illegible]，也会伤血。如果HP剩余不多要当心被[illegible]。

爪击 受用剃的过程中，路奇会时不时地停下来用直接攻击，攻击只有[illegible]，也并不难躲避，就算被打中也不会特别伤。

指枪·[illegible] 当路奇使用这招式移动[illegible]时，就表明接下来要用这一招了。路奇会瞬移到玩家操作的角色身后，并连续使用[illegible]攻击，若是中招了就会损失很多HP。好在这招是可以用QTE反击来中断的，如果我方有“反击”能力的角色，只要扣开前面的可以避开。

岚脚·[illegible] [illegible]就会在空中使出这一招，他会连续地放出鸟状的飞行道具，虽然可以用QTE来回避，但是接连不断的攻击有时很难躲开，倒不如[illegible]左右横向移动来得简单。随着HP的减少，路奇所放出的飞行道具的数量也会增加。这招结束后，他会然后使用[illegible]，重新进入新的循环。

六王枪 路奇的HP降到一半左右时，就会使用这一招。他会首先用一个回旋踢让身边的角色陷入硬直，然后下[illegible]之后从左侧的一侧沿着中线穿过，将位于中线上的角色[illegible]上使用这招。如果陷入硬直又不幸位于中线上，那就基本告别这个世界了，被路奇拖至中线也[illegible]等到他气势的时候立即远离中线。

瓦波尔

阿兹巴王国国王，[illegible]在原作的敌人当中也算是强得一般的角色。他有个棘手的地方，就是经常打出硬直，即使有空隙，击中他后他很快就会向着玩家突进，只有看准其完全停下来的时机，才能够稳定地进行输出。

吞吞突击 张着大嘴一边吃一边突进的招式，会连续突进好几次，有一定的追踪能力，可以用QTE回避开。如果其突进一直都没有命中的话，瓦波尔就会站在屏幕左侧右侧，此时是输入的绝好时机。

吞吞名物·[illegible] 瓦波尔会把几个[illegible]吞进当中，然后突然攻击附近的角色。不过仔细观察嘴的话，会发现其中一个会动，只要靠近该嘴就可以在其出招前进行反击。不过反击后他很快就会再次突进，记得及时用QTE避开。如果不小心被其吞进嘴里，需要快速操作[illegible]，有同伴的情况下可以拍击一下同伴的救援。

霍迪

新鱼人海贼团的霍迪·琼斯（ホーディ·ジョーンズ）的战斗方式结合力量与[illegible]为一体，在“决斗”及“剑豪挑战”以外，战斗中其身边会有一大群鱼人喽啰，对战斗产生影响。不过他并没有太多的招式，也没有特别强的[illegible]，战斗中可以完全不用理会杂兵，专心对付霍迪即可。

斩击 霍迪一边旋转身体一边突进的斩击招式，会连续使用一次，而且会不分敌我地给予伤害。威胁不是很高，用QTE应对即可。

鱼人柔术·水心·[illegible] 和霍迪十分类似的招式，会放出一个有追踪效果的鱼形飞行道具。能力者如果被击中的话，会陷入浸水的异常状态。

鱼人空手·海太鼓 敲击地面，然后在我方角色脚下喷出水柱，这招只要保持移动就可以避开。

鱼人肉盾 当霍迪身边有其他鱼人存在时就会使用的技巧，他会抓一名鱼人作为肉盾。如果此时玩家对其进行[illegible]，就会受到强力的反击，不过使用远距离的招式就没有问题。

凯撒

凯撒·库朗（シーザー·クラウン）会带着其生物兵器斯迈利（スマイリー）迎战玩家。它漂浮时会呆在斯迈利头上，只有跳跃攻击可以打中他。不过，利用凯撒的攻击、或者用带火属性招式的角色引爆斯迈利周围的毒瓦斯的话，斯迈利就会受伤，然后把凯撒摔到地上，此时就是输出的最佳时机。

[illegible] 瞄准[illegible]的定点攻击。即使不根据提示用QTE应对，离开原有的位置也可以避开。出招时凯撒会挥舞一只手臂。

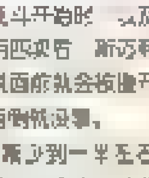
[illegible] 释放出一道纯白的雷电光，可以用这一招来引爆毒瓦斯。根据提示用QTE应对，或者横向移动就能够躲过。出招时凯撒会举起手臂。

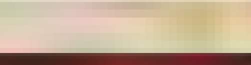
斯迈利突进 战斗开始时，以及上面两招配合使用四次后，斯迈利就会突进，站在其面前就会被撞开，只要跑到场地两侧就没事。

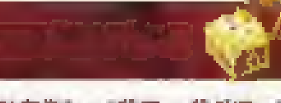
死亡[illegible] HP减少到一半左右才会开始使用这一招。天空会降下巨大[illegible]，约10秒过后斯迈利就会吞下它，然后整个几乎弥漫整个战斗场地的毒气，吸入毒气就会陷入石化+中毒的状态。即使攻击也可以中断这一招的发动，到时最好趁距离比较近且拥有能在该时间内造成大量伤害的招式，否则应该一时间跑到斯迈利背面的位置。

青雉

与青雉单打独斗时，他的攻势也没有太大的变化，依然是以突进技和冰冻身边的冰剑为主。只要留意QTE的提示就可以应付。不过，单人状态下，有时他会突然消失，然后全身被冰覆盖出现，若是站在其身边就会被瞬间冻结，此时应第一时间远离。因为冻结的范围不是很大所以也不用跑太远，这样一来躲过后还可以即时进行反击。







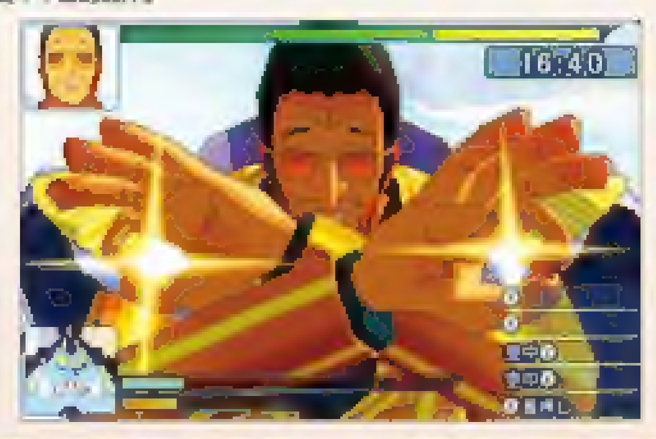
黄猿

身为"闪光果实"能力者的他，拥有光一般的速度和毫无忌惮的激光，可谓战斗力爆表。虽然派生中其招式不多，但是出招时往往自带防护罩，此时无法伤其分毫。建议用道具之类积蓄SP，然后在其处于无防备状态时一口气进行输出。

激光连射：从指尖射出激光，然后在着陆地点产生范围不小的爆炸。这招不能用QTE躲过，只能看准其手指的方向自行躲闪，而且这招对近身的角色是无效的，靠近距离也是个不错的选择。

八咫镜：黄猿身边会产生防护罩，此时无法对他进行攻击。他手中放出的光线会在场地中形成一定的轨迹，之后他会沿着轨迹进行移动。如果有角色挡在其移动轨迹上，他会同时用"天丛云剑"进行攻击，攻击可以用QTE对应。

八尺琼勾玉：黄猿会浮上半空，然后释放光线对场内进行扫射。这一招无法用QTE回避，建议玩家跑到与其相对的另一侧，这样就可以观察到光线，当光线靠近时就跳起闪过。



赤犬

虽然在斗技场中玩家也曾领教过了赤犬的招式，不过有着主场优势的他，会使用特别的招式。比如进入熔岩状态，当玩家对他进行攻击时，就会直接被烫伤。引诱赤犬攻击场地四周的冰山的话，会喷出水柱，赤犬被淋湿的话会解除熔岩状态并陷入硬直。不过如果我方角色同样是能力者，一不小心被弄湿的话也会毫无作为。

熔岩之拳：跳起并从空中进行下压攻击，比较棘手的是会连续使用5次左右。这段期间最好放弃攻击专心进行回避。

流星火山：赤犬会从战场转移到火山顶部，然后喷出许多熔岩。玩家要避开地面发光的地方来闪开攻击。最后赤犬还会使出特大范围的最后一击，从出现到落地爆炸的时间比较短，即使不能完全避开，也要避免在中心点正中此招。

冥狗：HP降到一半左右会追加这一招，赤犬会消失然后从地面钻出来对路飞进行攻击。这招可以用QTE回避，也可以保持移动来躲过。

香克斯

香克斯会频繁使用"神避"+"回旋斩り"，如果角色往后回避了第一招，就就会被第二招击中，这个需要留意。此外，"天を割る斩击"出招时会附加霸气，霸气会让操作角色硬直，如果玩家发现香克斯没有拔剑就向着操作角色走过来，那就得停下来赶出区域了，原因 时间地刀。

白胡子

白胡子的招式没有什么太大变化，不会挡也不会躲的白胡子会一直承受玩家的攻击，如果输出够高，可以让白胡子陷入半跪在地的硬直状态，不过其恢复时会以"震动之拳"+"薙刀－薙ぎ払い"进行反击。远距离攻击的角色对其会比较有优势，一方面可以攻击其头部得高伤害，另一方面在面对硬直时也可以放心攻击。

黑胡子

曾经将磁鼓王国毁灭过一次的黑胡子，如今又以磁鼓王国的王宫为主场，出现在玩家面前。拥有两个恶魔果实，现在已跻身"四皇"行列的他，实力自是惊人。他的大部分攻击都没有办法用QTE躲过，玩家必须自己掌握躲避的方法。只要掌握了技巧，自大的黑胡子就会自取灭亡，出现许多破绽。

暗穴道"解放"：黑胡子最可怕的招式，而且一上来就会使出这一招。战斗场地会以其为中心化作一片漆黑，玩家如果一直保持在地面就会被其吸入黑暗之中，最后受到重创。正确的应对方法是立足在落下的石头之上，而且还得时不时切换立足的地方。有远程的招式的话，可以在确保自身安全的情况下进行攻击。黑胡子被黑暗缠绕起来时也不要贸然靠近，会受到伤害。另外，招式结束后，周围的石头会碎掉，然后落下新的石头，小心不[illegible]

冲击波：当黑胡子高高跳起时，落地后就会产生冲击波。这一招范围广，而且并非落地后马上产生冲击波，需要掌握时间急跳起躲过。落地后如果周围的石头碎掉，便说明黑胡子要使出"暗穴道'解放'"，如果要落下石头，则说明他要使用"引水"。

震动之拳：吞了白胡子的果实后，黑胡子也能使同样的招式了。性能上和白胡子的相差无几，而且可以通过QTE躲过，算是黑胡子最容易对付的招式。

引水：黑胡子会以强大的吸力将角色吸到跟前，然后再一拳击飞，无论是闪避、跳跃还是其他方式，如果在黑胡子跟前的话基本没有逃脱的可能。如果黑胡子有出这招的迹象，应尽快躲到石头后面，这样黑胡子就会将石头吸过去然后把自己砸得头昏眼花。玩家再趁机上前一顿胖揍。

火龙/冰龙/雷龙（ドラゴン/冰ドラゴン/雷ドラゴン）

龙总共有3种，除了属性不一样外其动作都是相同的，于是就统一为一个来说了。龙的弱点均为头部，跳起来攻击的话能造成很高的伤害。

飞行：龙会飞到空中，除了乌索普之外的角色只能跳起来攻击其尾巴。飞行一段时间后龙会降落，在其下方会受到伤害。

下压：龙会抬起身子向着玩家操作的角色压下来，可以用QTE应对。雷龙比较特别，下压后还会降下雷击，躲过第一波攻击后也不能大意。

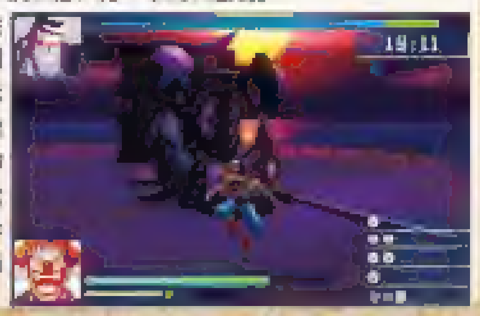
喷射：不同的龙会根据自己的属性分别喷出火球、冰球和雷球。不要站在其前方就可以躲开，同样可以用QTE应对。

突进：出招前，龙会有明显的准备动作，之后会伸直头部向玩家突来。这招伤害比较高而且QTE的反应时间比较短，不过躲过之后，就可以对其头部进行猛攻。

甩尾：当有角色站在龙的身后时，龙就会使用这一招。拉开距离或者用QTE就可以闪过。

黑弗兰奇将军（BF将军）

所谓的黑弗兰奇将军，其实就是弗兰奇的2段必杀技的实体版，其攻击方式非常单一：举刀然后开始旋转进行360度攻击，旋转一定圈数后速度会减慢，再旋转一定圈数后速度会加快。玩家需要操纵角色一边避开刀刃一边在空中攻击，造成一定伤害后黑弗兰奇将军就会倒地，此时可以攻击其头部，能够大量削减其HP。倒地一段时间后，它又会站起来重新举刀攻击。重复以上过程就可以将其击倒。



雷德（吸血鬼形态）

变身成吸血鬼的雷德（レッド）其实没有太多的招式，不过招式性能都比较霸道，尤其是他的突进技，被击中的话基本上剩下的攻击也躲不开了。将周围化作黑暗的招式，也需要玩家花费一些时间去适应。

飞行道具：顾名思义，就是飞行道具，可以用QTE应对，算是比较好对付的招式。

吸血偷袭者：雷德对付的突进技巧，中招前可以用QTE回避，不过一旦被击中就只能硬扛下剩下的攻击了。

夜幕降临：将周围完全化作黑暗的招式，自动锁定将会失效，玩家只能旋转视角，通过一对血红的眼睛来判断其位置，雷德在黑暗中也只会使用上面两招，即使攻击不到他，留意QTE提示也可以躲过其攻击。如果能够在黑暗中给予其足够的伤害，当黑暗解除时能会出现一段时间的晕眩。

雷德

放弃了恶魔果实力量的雷德，其招式数量、种类都大大超越了吸血鬼形态，有些招式一旦发动根本没有回避的方法，玩家要时常保证有1段SP槽，可以用于中断其攻击，或者利用必杀技的无敌时间自保。

飞行道具：这一形态下的飞行道具会变得更加华丽，不过同样可以用QTE回避，当其靠近出现QTE提示时按下A键即可。

突刺：利用伞柄使出的三连刺，伤害颇高，要注意回避。

夜幕降临：和第一形态一模一样的招式，在黑暗中雷德也只会用上面这招，虽然交给队友去对应，自己专心回避也是个好办法，但是对其输出足够多的伤害的话，同样能将他打成硬直。

撑伞：起手动作是掏出一片树叶，接着雷德会撑开伞，然后会有三种类型的攻击，分别是以雷德为中心的冰霜攻击，追踪玩家的落雷攻击和雨泉攻击。冰霜攻击是单发的，只要不靠近雷德就不会中招。落雷攻击和雨泉攻击会有连续的5发，不幸中招的话会陷入麻痹或浸水状态。有余力的话，躲开攻击的同时也可以逐渐削减雷德的体力。雷德收招时，雷德会再追加一招突刺以及威力极高的突袭攻击，要当心。

分身：雷德会制造出数个分身，然后分身会对玩家发起进攻，如果被一个击中基本就逃不开接下来几个的追击，往往落得个濒死的下场。这一招没有办法用QTE应对，玩家只能一边留神观察一边保持移动。当然，熟练了的玩家还可以找出雷德的真身对其进行攻击。这一招在收招时，雷德会飞到天上，然后高速落下进行撞击，伤害十分高。拉开一大段距离的话可以躲过此招，不幸的在雷德附近的玩家，也可以发动其落地瞬间出现的QTE进行回避。

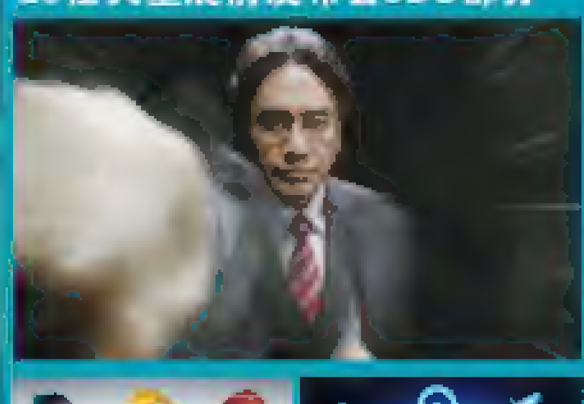
军舰坠落：当HP减到一半左右时，雷德就会使用这一招。这一招在出招前，会将帕托变作笔，然后由雷德拿在手里进行挥舞。如果玩家可以发动必杀技的话，对雷德进行攻击可以将其招式打断；否则就应该尽快远离雷德。这一招成功发动后，会由空中降下军舰对场内所有角色进行攻击，场地内完全没有可以躲避这一招的空间，不过拉开距离可以减少受到的伤害。

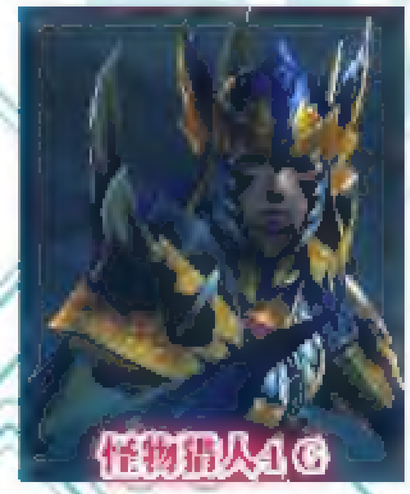
3DS游戏集锦

[illegible]
口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石
世界传说 Reve Unitia
[illegible]兄弟的时空大冒险
任天堂全明星大乱斗
怪物猎人4 G
勇者斗恶龙X 在线
排球少年 传接 闪点景色
闪乱神乐2 真红
Fate/kaleid liner 魔法少女☆伊莉雅
蓝色雷霆闪电枪
新·世界树迷宫2 巨龙骑士
魔神之骨 时间与空间的魔神
海贼王 超级顶上战争X

特别收录

E3任天堂展前发布会3DS部分





VOL.9

3DS 专辑

3DS SPECIAL

「不买还是人？」系列大戏重磅上演

3DS新机型震撼公布

专题企划

记录·挑战·分享

——3DS游戏里的“奖杯”与“成就”

掌机e时代

3DS进行时

典藏攻略

蓝色雷霆闪电枪

铁锹骑士

Persona Q 暗影迷宫

电波人RPG 免费版

闪乱神乐2 真红

妖怪手表2 元祖·本家

海贼王 无限世界 红

太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险

佳作指南

超级索尼子育成计划

卡片战斗先导者 锁定胜利

高达 挑战三世代SP

3DS 专辑光盘定价：35 元